3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

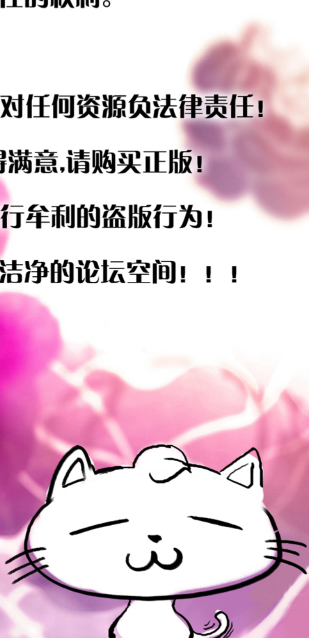
严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！





电子游戏软件

GAME SOFTWARE

特别报导之X-BOX烈火特辑

DC 莎木II

PS 超级机器人大战α外传

DC 樱大战3

GBC 勇者斗恶龙III

AC PS2 VR战士4

PS 实况足球胜利十一人2000

PS SD高达IF

PS 化解危机

GBC 洛克人X——机械任务

PS 大航海时代IV

PS2 风之克罗诺亚2

yaozhongyu制作

2001

GAME风暴线

4

特稿

新世纪游戏续作大预测

权威评论

叶展：情、法、理——评《口袋妖怪》版权纠纷案

王骏生：游戏的负累——从史克威尔亏损想开去

2001·4期(总第81期)

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

2001年4月

目 录



2001年4月“电子游戏软件”杂志封面

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：SHADOW PHOENIX
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

论尽江湖

游戏新闻眼 3
美年达中国电玩榜 11

特 稿

新世纪名作续片大预测 44

每夜一游

VR战士4(ARC、PS2) 14
莎木Ⅱ(DC) 16
GT赛车3·A-spec(DC) 17
化解危机·泰坦计划(PS) 19
SD高达G世纪IF(PS) 20

游戏研究所

大航海时代Ⅳ(PS) 21
世界足球·实况胜利十一人2000(PS) 23
勇者斗恶龙Ⅲ(GB) 25

攻略人行道

洛克人X·机械任务(GB) 50
勇者斗恶龙Ⅲ(GB) 52

科普园地

Inspire the MONITOR 41
“野马”Playstation2 42
浅谈液晶显示屏 43

格斗天书

致天师的一封信 27
雪痕 28
36计与援护 29
街机仔：歪批彩京 30

游戏点评

GAME BAR 75

闯关族的家

闯关族的家 71

大墙画廊 66

龙哥热线 69

秘技偏方 57

电玩八卦 80

彩版目录

封面:《莎木》

插 1—4:《莎木 Ⅱ》(DC)

插 5:大墙画廊 彩版 vol.50

插 6、7:《魔颤》(PS2)

插 8:玩具总动员之英雄高达传 第二卷

插 9—17:特别报导之 XBOX 烈火特辑

插 18、19:《首都高 战争 零》(PS2)

插 20、21:《决战 Ⅱ》(PS2)

插 22—24:《樱大战 3》(DC)

插 25:《世界足球 胜利十一人 5》(PS2)

插 26:看广告学日文之《天空的餐厅》(PS)

插 27—29:《超级机器人大战 α 外传》(PS)

插 30—32:《风之克罗诺亚 2》(PS2)

本期要点

●「新闻眼」对 XBOX 的售价、NAMCO 出现年度赤字、日本 AOU 大展等业界事件作出了报道，新闻分析分别由特约记者叶展和王骏生撰写，视角独特，可读性强。

●本期特稿「新世纪名作续片大预测」对众多人气软件的走向进行了评估。

●彩色 GB 超大作「勇者斗恶龙Ⅲ」的流程攻略登场，条理清晰，详实可靠。

●本期「闯关族的家」因版面所限，预定的重头文章「家用机动物园」转载至「GAME BAR」栏目中，请读者留意。

声　明

本刊在 2001 年 3 月号《电子游戏软件》的“攻略人行道”栏目中，刊登了安徽读者冯旭用 Emai 投递的“永恒传说”(上)的攻略，由于著作权问题产生了一些纠纷，我们正在与冯旭作者和有关方面联系沟通中，故本期暂停刊登“永恒传说”(下)的攻略。

2001 年新春邮购大优惠

见本刊 39、40 页广告

新 书 期 待

●《超 GAME BOY 特辑》(口袋本)　定价:15 元

● 8·8 丛书 第一辑 怒涛的 4 册:(口袋本)

1.《RPG 魔鬼书》　2.《三国魔法书》

3.《聊天宝典》　4.《MAGIC ZONE 2001 读本》

4 月 1 日同时出版　每册均价 8.80 元

● 8·8 丛书 第二辑 怒涛的 4 册:(口袋本)

1.《集中营的日子》　2.《RPG 幻想事典》

3.《少女漫画方舟》　4.《恋爱养成游戏读本》

5 月 1 日同时出版　每册均价 8.80 元

● 8·8 丛书 第三辑 怒涛的 4 册:(口袋本)

1.《樱花烂漫》　2.《生化危机秘传书》

3.《人间五十年》　4.《RPG 幻想世界中的怪物》

6 月 1 日同时出版　每册均价 8.80 元

优 惠 特 卖 赠 光 盘

☆ 街霸画集　原价:~~28.50 元~~ 现价:15 元

☆ MAGIC 地带　原价:~~24.40 元~~ 特价:15 元

☆ 可爱玩偶(全彩画册)　原价:~~18.80 元~~ 特价:10 元

星球大战　原价:~~25 元~~ 特价:10 元

游戏原画设(2-7)　每册原价:~~25 元~~ 特价:10 元

NBA2000 画册　原价:~~26.80 元~~ 特价:10 元

都市流行·酷　25.00 元

都市流行(秋季版)　19.80 元

☆ 99 秘技宝典(上、下)(少量)　原价:~~32 元~~ 现价:20 元

DDR 跳舞(VCD 加教材)　原价:~~28 元~~ 现价:20 元

99 合订上　28.00 元

2000 合订上　28.00 元

●凡邮购以上图书者，每本书赠送《GAME 秀》VCD 光盘一张

优惠最终截止日期:4 月 30 日

杂志邮购

●《电子游戏软件》:2000 年 4－12 期杂志(9 期售完)及《2000 年增刊》有售，2001 年杂志欢迎邮购订阅。以上每本 8.40 元。

●《游戏批评》第 2、3、4、5、7、8 辑，每本 6.50 元(第 1、6 辑无货)。

●《菜鸟通》第 1、2、4、5 辑，每本 5.50 元(第 3 辑无货)

汇款地址:北京 6129 信箱 发行部　邮编 100061　电话:67152757

好书特卖

1.《都市流行》春、夏、秋、冬版每本 19.80 元每邮购两本(39.60 元)赠送定价 25 元的《GAME 秀》VCD 光盘＋攻略本。

2.《电软 2000 年合订下》(附赠光盘)　定价:28 元

3. 经典游戏 DC 版(附赠光盘)　每册 18 元

4. 经典游戏 PS 版(附赠光盘)　每册 18 元

5. 天野喜孝画集＋光盘　原价 25 元　现价 15 元

6. 格斗之王 2000 全彩　原价 23 元　邮购 20 元


莎木
II
シェンムー
一章 横須賀
シェンムーII
~Shenmue II~

无双报导

前作《莎木 一章 横须贺》的故事是——



芭月凉

生于横须贺的芭月凉是芭月流柔术高手芭月严的独生子。从小就被父亲传授武艺，是个充满正义感的青年。一天，凉回到家中，看见一个陌生男子在向父亲索要“镜”。拒绝男子要求的严被那男子使用的极强力拳法所杀。父亲的突然死亡与“镜”到底有什么关系？那男人是谁？为了解开这些谜，凉的旅途开始了。

芭月凉幼年时母亲便去世了。少年时代他在父亲的指导下学习武艺，生活得很愉快，有些爱冲动，主见很強，充满正义感，心中藏有強烈的意志。为解开父亲的突然死亡之谜而开始旅行的他，最终会如何呢？

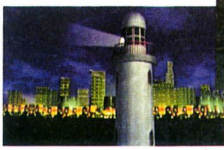


舞台由横须贺变为中国

DC	厂商：CRI　类型：AVG
	媒体：GD-ROM　发售日：2001年内

“一章”的结局，芭月凉为了追击蓝帝苍龙，从新横须贺港乘船前往香港。所以“II”的舞台自然而然从日本变成中国大陆，故事包





↓→香港有名的观光地之一，以栖息众多水上居住者的船著名。

阿伯丁

广大的中华大地







←↓被称为东洋的魔窟，由于迁入许多难民，已成为三不管的无法地带。

↑对于外来人来说，这里可以说是很危险的。

林立的建筑群

九龙

掌握谜之关键的女性角色们

红秀瑛



红秀瑛（こうしゅうえい）是个头脑清晰、判断力惊人的才女。沉默寡言，很少将感情流露于外……热爱中国的传统文化，拥有高深的道教造诣和无可计量的丰富知识，受到人们的尊敬和喜爱。她的表情像似戒慎自我感情似的沉稳，她的双眸像是可以看透人心的清澈。目前还不清楚她和凉的关系……



↑用澄清的双眸凝视某处。背景的彩绘玻璃是修道院的窗户吗？



↑这个跟琼伊和芳梅截然不同的女性，会如何改变凉的命运呢？

凉和秀瑛



→受伤的凉恢复神志，发现秀瑛陪伴在侧，凉为什么会受伤呢？

薰



薰（シンファンメイ）是个活在大自然中的15岁女孩。活泼开朗，喜欢照顾人，人缘奇佳。平常在某寺庙工作，处事谨慎成熟。面对年长者也能无所畏惧地表示自己的意见。而且不会恃宠而骄，也不会讲别人的坏话。原因是，幼时被寺庙领养的她，自幼就比别人多一份坚強与善良。当面对自己喜欢的人，会拼命想要付出一切。她和凉会有什么样的故事呢？



↑看起来比实际年龄小。喜欢照顾人的乐观性格应该会让凉的心获得一丝温暖。



又是位[illegible]凉的少女？



莎木II





↑→1月20日在东京有乐町的朝日广场展开首映的《莎木·电影版》。



终极FANS"天师"的话

对山内老人"游戏就是游戏"这一精辟论断，本人是无限拥护、坚决支持！他老也许未玩过"莎木"，但这句话却同样适用于"莎木"。铃木裕创造的这种新形态作品，不但没有违背游戏的本质，反而将其发扬光大！

延续前作的故事

含有四个地区的壮阔剧情。此次凉会和众多新登场的角色们一起揭开父亲死亡的谜团吗？最终的BOSS会是蓝帝吗？全力等待她的来临吧！

等待着你的来临

湾仔





↑→以往船员下船娱乐的街道，现在的商店街—湾仔。



↑历史悠久的寺庙紧邻着古老的露天商店街，洋溢乡下风味，生活感十足的平民城镇。



↑→边境地区，与都市隔绝的被绿色包围的和平之地。

桂林

→凉和莎花会变成在此相会吗？





玲莎花

莎花是在大自然长大的神秘少女。恬静的表情背后充满着由中国大地孕育的活力和勇气。单纯、朴素，拥有无限的善良和坚強。虽然目前还不清楚她的真正身份，但她和凉的相遇，肯定会改变凉的命运。在"一章"，曾经数度出现在凉的脑海，引导凉的前进。在"莎木II"终于可以跟这个游戏的女主角正式面对面。凉和她的相遇，应该会使故事急速展开吧！



↑那双令人不由得想多看一眼的清澈双眸，给人深刻印象。

在中国的土地上继续「莎木」的传说……

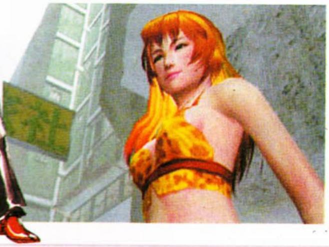


↓→莎花和凉相遇的场所，好象是人烟稀少的地方。他们正在聊些什么呢？



琼伊

活泼外向，喜欢摩托车。个性率直，想到什么就说什么。虽然她那任性又直接的说话方式经常给人不好的印象，但事实上是个心地善良、真诚无伪的女孩。已经习惯他人奉承和疼爱的她，面对冷淡对待任何人的凉，会有什么样的心情呢？



←骑着摩托车，呼啸穿越阿伯丁的小巷。凉也会为她的优美身材而心动！？



远渡重洋 芭月凉的新冒险



"电软"编辑部 VS. "莎木"

疾如风、涂如林、侵掠如火、不动如山。

——SHADOW PHOENIX

算得上是个经典，但可惜是世嘉"最后的探戈"了！

——WP

……

——莱因

"莎木"带给游戏一种质的改变，靠它也许明天你就会在屏幕前看见楼下的报亭和谈话的邻居。——彩火

"莎木"要用"心"去玩。

——天语

没买一，莫玩二。

——风林

铃木裕挑战极限的作品。

——PERFECT

王 典型的顽皮鬼











↑生长于横须贺的凉单身前往香港，他能找到蓝帝报杀父之仇吗？

由陈大人介绍来到香港寻找桃李少老师的芭月凉，从未接触过中国文化的凉，肩负必报杀父之仇的凉，能顺利的找到桃李少老师吗？能继续完成他的冒险之旅吗？相信《莎木II》都会告诉你，它又会让你感受到一种什么心情呢？

充满香港特色的商店街



↑→街上的人众多，广告牌子多得将天空都覆盖了。不愧是商店云集的地区。

危险四伏的钢筋水泥都市

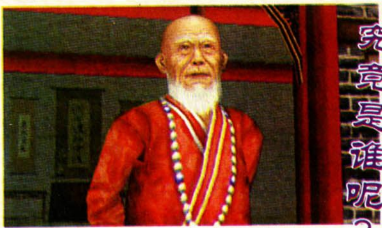




←↑在途中进入道场的凉，面对突入其来的大刀。凉在这里真是危险啊？

穿梭霓虹都市 找寻杀父仇人

这位老人究竟是谁呢？



↑过了大门，来到寺庙的深处，这个老人就是桃李少？

伴随凉的不断成长 无数次的邂逅





←↑中国是凉从不了解的国家，旅途中必须有人帮助他才行。

大墙画廊

最近编辑部变得令人感觉很夸张，是因为新人的到来吗？被大家公认日益没落的我是否会就此练成真·忍术而藏匿起来呢？天师哼着「为什么我的18岁，注定要为爱流泪」感受《菜鸟通》的一分钟排版法；公认最变态的莱因整日语无伦次，「BEAM」乱发；视天野爱为终生目标；WP则对女演员许晴崇拜有加，且整日跟着RADIO唱各种类型歌曲，被评为「怪人怪事」……其他的几位呢？下期再揭露……

——廊主SHADOW&PHOENIX

彩版vol.50



《格斗之王》　南宁　钟晓艳

S：这样刀削的嘴型和凌厉的眼神感觉他们都有万丈仇恨……

P：《KOF2001》能否出现在大家面前还是一个谜团

（廊P：★★☆）



《战场上的鹰》　包头　曹军兴

S：如此清秀的面庞下居然有这么粗壮的腿，发育得太夸张

P：为什么是"鹰"呢？这战场又是哪里呢？

（廊P：★★★）



《K'》　开封　宋扬

S：记得很早之前我就很喜欢一头银发了，当然不是早生的华发了

P：他是天生的白毛吗？还是去发廊调染的呢？

（廊P：★★★☆）



《VICE》　吉林　张成明（女）

S：被公认很诱惑的她在这轮明月下嚎什么呢？

P：正好此时听的是黄莺莺的"为爱疯狂"，缥缈的感觉很适合此画

（廊P：★★★）



《舞よ》　上海　秦崇今

S：你这用三年未开封的一般水彩绘制的画稿颜色还不赖啊！

P：你将舞的比例搞清楚一些哦，否则…呵呵…

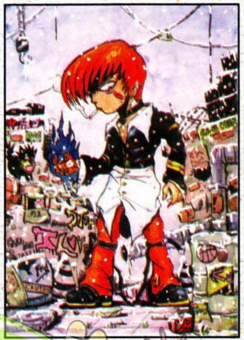
（廊P：★★☆）



《碟中谍III》　上海　刘磊

S：你好大的面子啊，能给吴宇森大导打电话令TOM下课…

P：谁能演出真人版克莱尔呢？（廊P：★★☆）



《苍炎之雪》　江苏洪泽　寂光&围巾

S：感谢你对色廊的无限关爱，我会努力的！

P：破墙上的那只黑猫是被八神的苍炎吓的吗？

（廊P：★★★☆）

但丁、魔人的觉醒！究极的秘密能力是？



有关但丁的攻击方法

拥有剑和铳2种攻击方法的但丁，变身后自然还有隐藏的能力。变身后可以发射激光光线（参见图片），对于复数的对手可以使用有效的必杀技。



剑和铳可组成很多连续技





漂在空中也变成可能。
可对敌人给予一切打击。
移动方法及移动速度均要十分留意。



光辉瞬间产生，变身成功，大翼出现，攻击力大幅提升

简易组成连续技

但丁使用双枪和银色长剑进行战斗。事实上，这2种武器除了可分别使用外，还能一起发动出又酷又炫的连续技。例如先用剑攻击，再用枪追击。



这就是自剑技到铳的连携技





变身

从人类变成魔人的容姿

变身后长时间作为魔人行动，以双手的激光作为主力武器

孤岛

孤岛四面环海，笼罩在白茫茫的浓雾中。除了在古城战斗之外，也要在周围的森林等地进行战斗……

主人公但丁



传说中流着魔剑士之血的人物，一般是以人类之姿出现，满足一定条件会变成魔人与敌人作战。





谜般的恶魔之城

游戏开始于但丁背后奇怪的门，去破坏恶魔的巢窟吧。





1人踏上狩魔之路

魔人但丁的攻击方法大公开

Devil May Cry

魔颤

PS2	
厂商：	CAPCOM
类型：	ACT+AVG
媒体：	DVD-ROM
发售日：	2001年夏预定
网页：	http://www.capcom.co.jp/devil/

2色宝石的效果是什么？

在体力回复用的物品中，会出现红绿2色宝石。但究竟它们有什么具体用处至今还是个谜？不过根据“生化危机”系列的经验，应该是加血和解毒用的，不过能不能组合就不得而知了。



体力回复

是可以回复体力的回复药吗？如果不是，那一定与解谜有关。

如何入手？

在古城中是打开宝箱得到还是随处可得呢？





通常技POWER UP！？

只要满足特定条件就能在人类形态使用激光！？好象还可以同时开枪……



体验版“入手”方法

在3月22日发售的《生化危机代号维罗尼卡》中，会附加本作体验版，想先过瘾的话快去吧！



追杀无赦

斩灭全员

玩具总动员之

英雄高达传

第二卷



相信许多最近才接触高达的朋友中大部分都是从高达W开始的吧。而BANDAI也不失时机的在“W热潮”未退前推出了PG版WING GUNDAM ZERO改。下面就为大家介绍这款来自《新机动战记高达W · 无尽的华尔兹》中的完美高达。









↑由于采用了骨架，使得全身各关节都可以灵活活动。肩部装甲也可以独立活动。脚前的装甲可以上下活动，膝关节更可以做90°的弯曲。



←高速加农的发射口可以开关，而且其内部的加农炮管可以独立转动。



←副翼可以直接插在机体背后，整个飞翼有张开和关闭（大气圈突入形态）两种造型可供选择。



←手指可以有握拳、手握步枪、手持光线佩剑、空手等总计7种姿势，并且还附加了两把光线剑与可以分合的高能光线步枪。

附录：
HG：1:144比例下制造的模型
MG：1:100比例下制造的模型
PG：1:60、1:72比例下制造的模型
FG：99年推出仅供涂色用的300日元的廉价版

特别报导 SPECIAL



2001年1月6日 Xbox 轰轰烈烈登场！

美国微软（Mircrosoft）于当地时间1月6日上午8点30分在拉斯维加斯举办了一场家用游戏机与电子技术的综合展示会，名为**“2001 International CES”**。这场可归类为“世界级”的CES（Consumer Electronics Show）综合展览从7年前开始，便已经将家用游戏主机纳入会场内的一大展示重点，有些电子产品甚至选择这个展览会作为初次发表的舞台。当年选择了“扩大展示规模”而从CES展览中独立出来的“Electronic Entertainment”也已经成为现在大家熟知的E3展（Electronic Entertainment Expo）。在这次CES展中最受人瞩目的莫过于微软董事长比尔·盖茨在开场白中公开了预定今年秋季发售的家用主机Xbox本体的造型。在此为您介绍盖茨演讲的中心焦点（也是大家眼中的焦点）——Xbox。

XBOX 设计理念的“X”配置在主机上部

Microsoft

比尔·盖茨“2001 International CES”开场演讲主旨就是“Xbox大公开”！演讲从一开始就揭开设置在舞台上的布幕，出现在那儿的是以黑色为基调的Xbox主机本体以及其手柄。



→展示大厅内的微软机位上只有以录像带影像介绍Xbox的情报而已。主机很遗憾地并没有做展示。

万众瞩目之下，录像带影像及展示画面上介绍了4款开发中的Xbox游戏。至于大家所关心的发售时间，只提到按照以往所公布的“预定在今年秋季”，包括发售价格的所有详情仍未公开发表。在展示大厅内的微软摊位上也只有公开影像，并没有将Xbox主机展示出来。



↑这就是Xbox的造型，以黑色为基调的用色非常时髦。

XBOX 试作出100种样本之后所产生的手柄是？

Microsoft

前面说过，这次Xbox的主机外型展示是由微软董事长兼CSA（Cheif Software Architect）会长比尔·盖茨亲自主持的。大约将近2个小时的演讲大概占了这次展览时间的四分之一以上，原本10点就会结束的演讲，最后到了10点30分才在大家面前公开了主机样品。这部Xbox的样品从一开始就放置在会场中央，并且以布幔覆盖着，而现场观众所等的就是布幔掀起的那一刻。



↑演讲会限制入场的人数是先到的7000人，在会场前有许多无法入场的人，与展会工作人员发生冲突。

→针对Xbox进行说明的微软比尔·盖茨董事长。





←Xbox是否会真如他所说的为游戏市场带来革新呢?

↓→比尔·盖茨在介绍连同PDA相关在内的各种家用制品后，便掀开盖舞台上桌子的黑布，在那儿出现黑色的Xbox本体。





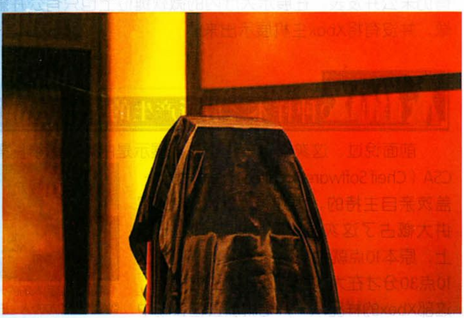


→在这场基调演讲中，除了播放开发中Xbox的游戏展示影像外，之后颇有人气的摔角手上台表演，会场呈现大盛况！

舞台上的主角比尔·盖茨指出“将家庭内所有的电气制品全部连上电脑”，意图将游戏机和笔记本电脑、数码相机、PDA等也和电脑融合。当中微软的最新事业就是数码电视的开发，接下来似乎打算引发“游戏机革命”的样子。

在主机样品前，盖茨突然说他曾经在某个会议上无心插柳地说了句“这样一来好象也没什么好玩的游戏机了”，然后不知道是谁说了句“这样的话那就咱们自己来做一台好了”，于是Xbox的开发便开始了……难道是这位富豪在说笑话（？）。

“家庭中的数码技术，如果没有游戏机的话，那就什么都不用说了”以此为前提，比尔·盖茨慢慢地走近了盖有布幔的谜之物体旁。就这样，预计要在美国超过4000万顾客群中销售的Xbox主机外型呈现在大家的面前。原本有规定“在开始演讲后的60秒内才能使用闪光灯拍照”，不过在布幔掀开的那一刻，闪光灯却交错的闪起，而比尔·盖茨的笑容更让人感觉到他的自信。

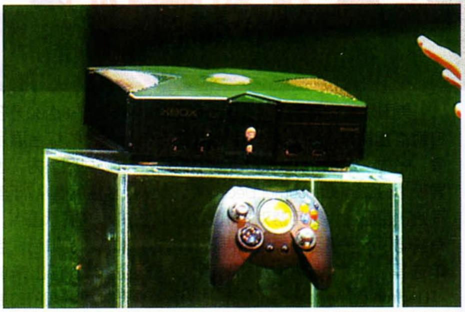


↑这就是演讲开始时准备在会场上正式公开的Xbox主机，其实仔细看的话可以由布幔上的“X”形状推断出来。



↑演讲一开始就在舞台约中央的位置放了大致可以猜出内容物的东西。布幕一掀开Xbox即现身！

演讲中比尔·盖茨特别说道“在全美国有青少年的家庭中，10戶中就有8戶有游戏机，这个商业市场足以和电影产业匹敌。若提到“硬件、软件有什么革命性的变化”的话，那就非家用游戏机业界莫属了”。进而说道“我对开发小组指示要追求家用游戏机真正的革新，这个小组便与许多的玩家及游戏开发者讨论，从而诞生了Xbox。这台新硬件的诞生倾注了微软的努力”。



↑这次公开的主机是预定在今年秋季出货用的最终造型。之前公开的试制机之设计理念只剩一个大大的“X”留在本体上部。

接着比尔·盖茨在说明各机能时“设计的理念是：将会和玩家共同度过许多的愉快时间。若是“玩以前玩过的游戏”的话，Xbox会把相关资料记录下来因此没有再次读取的必要”、“除了最终阶段（发售前）会追加的几个最优秀的芯片之外，这就是最终版Xbox”！会场顿时响起感叹声和雷鸣般的掌声。

至于Xbox的硬件规格部分，因为也已经公布了一些情报，所以中央处理器（CPU）的速度以及多边形处理速度在这次发表会就不是特别強调的重点。当然比尔·盖茨也不忘赞扬提供关键技术的nVidia公司。而比尔·盖茨介绍的有：游戏主要供给媒体的“DVD光盘”的托盘位置以及电源键的位置，可接手柄的插槽数以及主机上方最明显的“X”符号的设计。另外，从游戏光盘放进光盘托盘到启动游戏的时间只要8秒钟。



↑会场中央的Xbox展示机只做静态展出，相关的游戏画面仍然是以影像播放来对外展示。



→互动式展示画面实际在舞台上公开的游戏有2款，这是其中一款「Oddworld」。





↑经过100种以上试作设计所产生的手柄，左右类比控制键位置并不是对称的，机能似乎也有所不同。

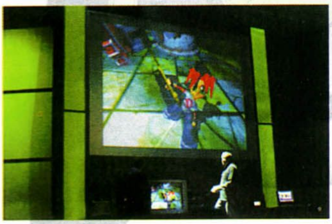
←在Xbox主机中央有退置键、4个USB的手柄插槽、对应HDTV等也一一明朗。这个与实物一般大小的模型虽然是最终决定的造型，不过内部的CPU、nVIDIA的技术据说在最终阶段仍然会采用最新的配置。

另外关于手柄方面，微软宣称“为了能让曾经使用过微软所推出的电脑游戏用手柄的使用者”能够有亲切感，特别强调手柄的设计过程总共试制了超过100种以上的试制品。除了2个类比式控制键之外，还有一个八方向的数码式控制键。而所有的按键都是感压式的按键，可以依据加诸按键上的力道来作类比输入。对应媒体（DVD）是由前置式托盘插入，前面可以看到4个手柄插槽。

Xbox 公开了4款开发中的游戏，实际有画面展示的只有2款

Microsoft

至于最引人注目的游戏介绍方面，一开始公开的影像是正在开发“托尼专业滑板2X（Tony Hawk's Pro Skater 2X）”的ACTIVISION公司开发人员的访谈，但并没有公开Xbox版的游戏画面。实际公开了游戏展示画面的只有使用美国大人气角色“阿比（ABE）”的“Oddworld”以及AGRONAUT公司的“玛莉丝大冒险（Malice）”两款游戏。在日本和中国，阿比虽然没有什么名气，但是在美国可是相当于任天堂的马里奥（Mario）或者是SEGA索尼克（SONIC）般的地位。“培养属于自己主机的代表性角色”也是微软战略中的一环。



←另一款名为“玛莉丝大冒险”的游戏也在会场上首度做公开。

展示画面上同时出现许多阿比做出不同的动感表情，这是特别强调Xbox即时运算效能的手法之一。另外一款被认为是重要游戏而登上舞台宣传的是美式摔角WWF的顶尖摔角手“洛克（THE ROCK）”在舞台上做出了“我和盖茨都是世界上的No.1！所以交给我们就搞定了”这样相当嚣张的发言，作为THQ公司所开发的Xbox版“WWF摔角（WWF RAW Is War）”的背景。在运动类游戏屡创佳绩的北美市场，做为与主机同时发售的游戏，当然也会给予玩家相当大的期待感。虽然洛克的登场让会场一阵欢腾，但是游戏画面并没有展出倒是令人觉得相当遗憾的一点。



←通过录像带画面传来的是开发人员（「托尼专业滑板2X」中）的传言，并没有游戏画面展出。

进而Xbox的发售日则是与之前所公布的一样在今年秋天，这次的发表会亦没有提及主机价格。

微软会长比尔·盖茨最后的发言“**Xbox Is Broadband Gaming Device（Xbox是宽带的娱乐设备）**”彩饰了21世纪游戏业界史的第一页！



↑为Xbox准备的内容之一！首先取代“WWF Raw Is War”这款游戏登上舞台的就是WWF的首席摔角名手“洛克”。从客席后方登场，在众人的欢呼中登上舞台的他交杂许多笑话向到场记者介绍开发中的WWF摔角游戏。

↓洛克亲临现场介绍Xbox的性能，看来他真的很受欢迎。



详细为您解说

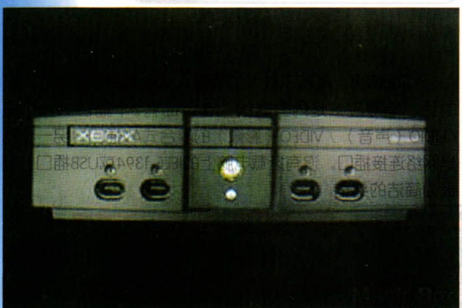
Xbox主机本体及标准手柄 重点中的重点！

Xbox是台厉害的主机。虽然和以往的游戏机一样都是使用电视屏幕来游玩，不过不只如此而已。Xbox有4个手柄插槽、DVD播放功能、网络硬盘、100Mbps网络用连接端子……除此之外究竟还有什么样的功能以及为什么它会是一台适合你的房间的主机呢？这些在今年秋天应该就看得到答案了吧？

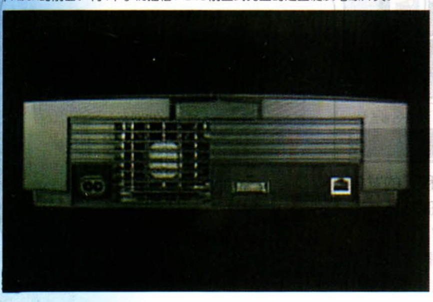
XBOX 一眼就看见“X”大字的机身

Microsoft

那么就来仔细看看Xbox的机身主体吧！下方就是将主机的前面及背面部分放大的图片。在前面中央部分，上面的键是前置式DVD托盘的退置键，下面的是电源开关。背面部分从左方看起依次是电源线插孔、AV端子插孔、网络连接端子。宽带网络是有线电视和企业专用网络等所使用的统一规格，可进行高速且大量的通信传输。Xbox将会采用宽带网络规格的网络系统。此外对应USB规格，因此也能连接各式各样的电脑周边设备。



↑Xbox的前面。有4个手柄插槽、DVD前置式托盘的退置键及电源开关。



←背面右下除了有AV端子外还有网络连接端子等等。



↑从正上面看的话大「X」的文字呈现立体感。连同中央的绿色标志部分，是充满个性的造型。

在主机规格方面有些变动：主中央处理器（CPU）变成733 MHz、DVD驱动器升级成5倍速。不愧是最后才公开的游戏机，性能之高毋庸置疑。不过也有“Xbox是否会超越家用主机的界限，变成像电脑般高等级的机器”的声音出现，但是Xbox却没有设计独立的扩展端子等等，因此Xbox确确实实是一台家用“电视游戏主机”没错！在这样的硬件上能玩到怎样的软件呢？而引人注目的销售价格又是？敬请期待续报。

XBOX 手柄的详尽介绍

Microsoft

和主机同样以黑色为基调的Xbox标准手柄也在CES上初次公开。在此说明其规格。在中央标志的右下是类比控制键，左下是配置普通的八边方向键。此外这个方向键上方还有一个类比控制键，所以总共有3个摇杆式的控制键。手柄的右侧除了A键、B键、X键、Y键之外还有两个黑白键，背面部分有L、R键，这些全都是感压式的类比按键。



↑类比控制键是左上和右下的。左下是一般的方向键。在一片黑中特别显眼的是绿色标志，以及各种颜色的按键。手柄也是有非常独特的造型。

这就是微软 Microsoft Xbox

身为新主机的Xbox具备鲜明的影像机能，玩家可以体验到比现在任何主机更优越、处理速度更快的游戏。Xbox可进行每秒约12500万个多边形的处理，处理速度是SONY的PS2影像性能的2倍。

这两台主机最大的不同点大概就在于Xbox所搭载的8GB超大容量硬盘吧？

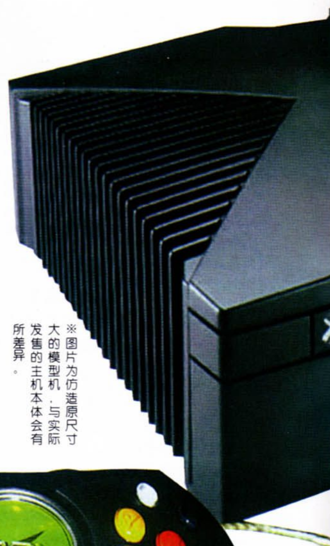
CONTROLLER TOP

在Xbox手柄上部有2个资料记录用的外部记忆卡插槽。两侧手柄的部分可以看到扳机式的按键，这些都与SEGA的DC主机非常类似。手柄的尺寸有点大，中央的Xbox标志只是个装饰，不是轨迹球的样子？



Xbox的详细规格　Basic Spec of Xbox

中央处理器（CPU）	以Intel的PentiumⅢ（主频：600MHk）为蓝图 改造成X-box专用的特制规格（733MHz）
图像处理芯片	nVidia公司的“GeForce 256”的2~3代后继型为蓝图的X芯片 （主频：250MHz）
内存	64MB SDRAM　记忆体带宽：每秒6.4GB
多边形表示能力	最大：12500万个多边形／秒　全特效使用时：4150万个多边形／秒
材质压缩比	6:1
全画面反锯齿机能	有
声音	256声道　也支持3D Audio机能
硬盘	标准配置（8 GB）
媒体	5倍速DVD-ROM　支持DVD-VIDEO播放机能（必须要遥控器）
输出输入	手柄连接端子×4　扩展连接端子（相当于USB1.1）　8 MB记忆卡
网络	标准配置10/100Mbps通信频宽
操作系统（OS）	改造Windows 2000内核，API虽采用DirectX8但和PC没有互换性
备注	价格未定，但据说是300美元左右。预定今年秋天发售



※图片为仿造原尺寸大的模型机，与实际发售的主机本体会有所差异。

CONTROLLER

Xbox的标准手柄上，连同看似类比控制键的东西在内，像是方向键（8方向）的东西有3个。此外，在用颜色区别的一般按键外还配置了许多按键。而在手柄中央还打上“Xbox”标志的绿色圆……看起来像甲虫（笑）的这个标准手柄上聚集了容易拿和适当重量等在电脑周边上培养出来的技术。这支手柄的详情仍未定，不过据说这个标准手柄在日本（亚洲地区）发售的规格有可能变更？







L-side or TOP

Xbox上面。从这方向看的话“X”的造型更加明显。顶端并非水平，中央处微微突起。具备AV机器般外型的黑色机身给人高档的感觉。前面中央的按键附近及侧面有凹凸交错的狭缝，从正上方看的话“X”便会完整浮现。“X”字的中央有代表色的绿色圆，带着象征新世纪的未来气氛。





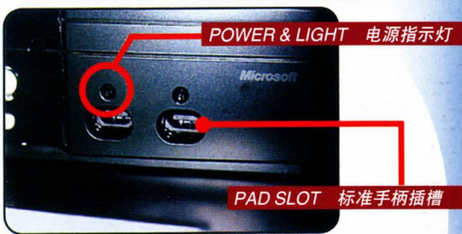
↑接上手柄之后，呈现出超高贵感的Xbox。



FRONT

Xbox正面。位于中央的2个键是上为托盘的开关、下为电源开关。其两侧各有两个，共四个手柄插槽。插槽上被当成电源指示灯的圆形界面是以USB端子为基准，不过插座的形状是独特的规格。据说这是考虑到主机的容易合作度及安全性而设计的。





BACK

Xbox背面。搭载了很大的风扇。从电源的插座形状判断的话，电源应该是內置式的。在背面有2个插口。一个是AUDIO（声音）/VIDEO（影像）的复合式AV插口，另一个就是网络连接插口。没有搭载电脑上的IEEE-1394或USB插口，是极为简洁的结构。





XBOX 下一页还有……硬件及软件的深入解说

Microsoft

距闪着银光的X型展示主机的“Xbox”发表后10个月。在今年秋天的发售日之前，展示用的Xbox黑色主机终于出现在我们面前。在接近新年时期就有新主机外形的发表。2001年，不！21世纪的游戏市场看来将会有大波动。

总之，Xbox像VCR般地放在电视上面也不会有不协调感的造型看来会吸引玩家以外的群体。今年內这台主机就会来到你的房间！

按键呈现椭圆形也是特征之一。当然也有开始（START）键和选择（SELECT）键，此外也內藏震动机能。另外，虽然从照片上看不到，但是背面部分附加2个记录资料用的插槽，看来这些也会有许多用法的样子。记忆媒体还未发表，规格颇令人关注。



→手柄从前面看的样子。是可以完全把握在手中的人体工学形状。

←在手柄线左下方是L键和R键。这些也都能做类比式的操作。



然而手柄的大小及重量也没有发表。等到发售后实际看到的样子似乎会比现有的手柄大了些，不过据说尺寸方面还未最后决定。或许届时在亚洲和北美发售的尺寸会不同也说不定（相当体贴东方人的考虑，因为西方人大多是大手大脚的）。

就目前所看到的，给人“现今各家主机手柄的机能及特点已经全部网罗”的感觉。性能上可说是无可挑剔的吧？真想早点实际触碰看看、确认操作感觉呀！

X-BOX •Microsoft

3月的2001年春季东京电玩展也会有大展示？

在发售日和价格公开前先公开主机造型的Xbox。这次的展示似乎是经強调这并非电脑而是家用游戏机为目的。这样一来今后令人在意的就是发售日和价格的公开了。3月的春季东京电玩展、5月的美国E3大展等应该会有些许消息才是（因刊期问题，在此只能猜测。）。有效地利用大型活动提高发售机运的Xbox，看来今后定会是众人注目的焦点。

高完成度的游戏画面 会场中大量公开！



如果你是游戏开发者的话，或许已经听说“可以更快速地开发更高等级的游戏”这点即将成真。而若是玩家的话，或许已经听说“可以享受到多边形更丰富及宽带网络更高等级的游戏”也将实现。

Oddworld

这款就是那红遍美国的动作游戏，以及曾在PS上发售过的“ABE大进击（ABE a GOGO）”的3D版本。也有新角色登场的样子？











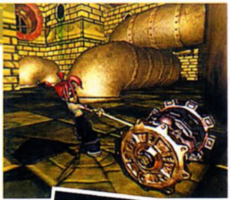


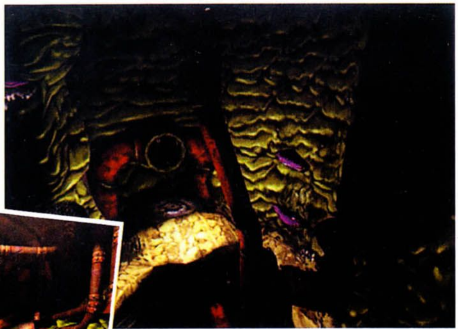




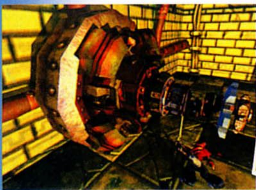


Malice

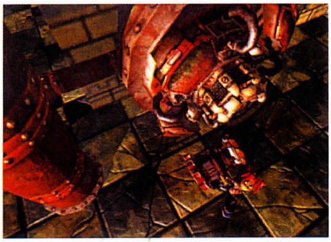




这是款以手持有机械机关的铁锤战斗的女孩为主角的新游戏。游戏中有挥舞铁锤、在关键处使用铁锤操作某物、击溃敌人等各式各样的动作。预计会与主机一同在今年秋天发售。





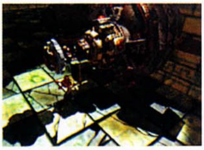


















New Legends



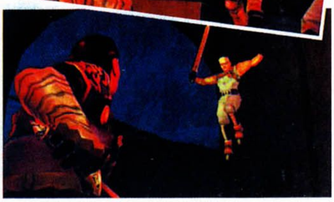


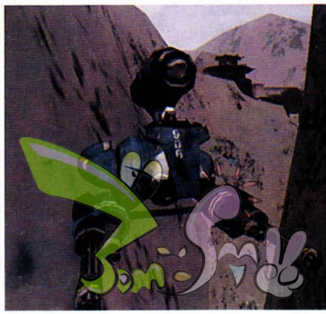
游戏大厂Infinite Machine's公司为Xbox所开发的3D动作游戏，以古代中国为舞台，是影像的精致度、美丽度皆引人注目的新作品。











eRacer






预计将会推出PC及Xbox版本的本款竞速游戏，据说Xbox版会比PC版要来得精细好几倍（图片为PC版的画面）。今后期望其RAC、飞行STG等不同类型游戏的影像也能再次吸引玩家。



The Druid King

3D冒险游戏，可能会在明年（2002年）以后才会发售，详情不明。



JetSprint

不同于以往的水上竞速游戏。除了Xbox版之外，本作也预计会推出DC及PS2和街机版本。





Freelaner

描述在外太空中探险的射击兼冒险式游戏，同样也是详情不明的谜之游戏。



Republic

政治型的模拟游戏，开发工作由有名的Elixir Studios担当。



Yager

同样也是飞行射击型的游戏，开发小组成员都是德国人。

最新公开48款Xbox的对应游戏

目前由微软公开的48款Xbox的对应游戏（如下表）当中，在今年秋天预计会和主机同时发售的游戏高达12~15款之多。这些游戏当中不乏是在玩家间红透半边天的大作，而且绝大部分是早在电脑（PC）平台上赫赫有名的杀手级软件！

游戏名称	厂商
Tony Hawk's Pro Skater 2X（托尼专业滑板2X）	Activision
Internal Affairs	ATD
Salt Lake City 2002	ATD
1906: An Artic Odyssey	Black Cactus
Halo	Microsoft
Robin Hood: Defender of the Crown（侠盗罗宾汉）	Cinemaware
Title Defense	Climax
Stunt Driver	Climax
SRC	Criterion
X-Isle	Cytek
Engalus	Cytek
Brute Force	Digital Anvil
Dragon's Lair 3D	Dragonstone
The Sims（模拟城市）	Electronic Arts
Harry Potter（哈利波特）	Electronic Arts
Knockout Kings	Electronic Arts
Madden NFL 2002（美式足球2002）	Electronic Arts
SSX Snowboarding（SSX雪地滑板）	Electronic Arts
Tomb Raider（古墓丽影）	Eidos
Republic	Eidos
New Legends（新传奇）	THQ
VIP	Kalisto/Ubi Soft
Kessen 3（决战3）	KOEI
Tour de France（法国杯网球）	KONAMI
The Thing（突变第三型）	KONAMI
Crash Bandicoot X（疯狂小子X）	KONAMI
Metal Gear Solid X（合金装备X）	KONAMI
Silent Hill X（寂静岭X）	KONAMI
Jurassic Park X（侏罗纪公园X）	KONAMI
Black & White（善与恶）	Lionhead
Project Dragonfly	Lost Boy Games
Soldiers of Fortune（佣兵战场）	Majesco
Tyco R/C	Mattel
Armada 2	Metro 3D
F1 GP3（F1赛车GP3）	Microprose/Hasbro
Crimson Skies	Microsoft
MechWarrior X	Microsoft
Milice（玛莉丝冒险记）	Microsoft
Oddworld: Munch's Oddysee	Oddworld Inhabitants
Mutant Chronicles: Warzone Online	Paradox
Giants（巨兽岛）	Planet Moon
Picassio（毕加索）	Promethean Design
The Druid King	Sidhe Interactive
Half Life 2（半条命2）	Sierra
Tetris World（网球）	THQ
WWF Raw is War（WWF摔角）	THQ
New Legends 2	THQ
Warcaster	Tremor Entertainment
Villeneuve: Virtual Velocity	Ubi Soft
F1 World Grand Prix 2	Video System
Blade of Darkness 2（黑暗之心2）	未定
The Unholy Last Ninja: The Return The Devil Inside	未定



首都高 战争 零

PS2 厂商：元气　类型：RAC
媒体：DVD-ROM　发售日：2001年3月





一对一决胜负！



真正的“首都高”从“零”开始！

和敌车以“飙车”一对一决胜负的人气赛车游戏“首都高”系列最新作在PS2上登场了。本作采用了“飙车”时，只要让代表车手精神值的SP降到零就算胜利的独特系统。这次将要把全场180公里的首都高速公路完整重现，连距离感和高低差都和实际的没两样。此外，首都高上面所能看到的各种名胜也会完全在游戏中登场。PS2版甚至连以前没做过收费站都做出来了。这项要素不仅是好看而已，对飙车也有所影响哦！



东京铁塔



↑灯光照耀下美丽无比的东京铁塔，因为很高的关系远远就能看到了。

百合鸥号



↑百合鸥号是行驶于台场全区的大众运输工具，从新桥站一直开到有明站。

单轨电车



↑发现和高速路并列行驶的单轨电车！因为时间是深夜，所以行驶中的应该是工程用的车辆吧！？

收费站



↑收费站就算不付钱也可以通过，顺利的话还可以趁机拉开与对手的距离。

翼桥



←从大黑埠头横跨到善岛的翼桥，在黑夜中展露优美的姿态，不愧是港都横滨的新标志。

首都高速路的名胜完全再现！

让战斗的层面更加宽广，变化多端的战场！

由于这次的关数是前作的三倍以上，因此战场的层面也变得更加多彩多姿。而随着战场的不同，可以使用的兵器、妖术，或是派遣的兵种也会有所变动，这个要素相信绝对可以满足玩家们的视觉享受与战略考虑的需求。

攻城战



攻城的一方以梯子登上城墙，或是由城门正面突破进入城中，以打倒敌人的大将为作战目标！相反的，守城的一方就是用一切手段阻止敌人入侵。

水上战



仔细考虑各战场的特征，指挥会战时才能掌握胜算。



所有的士兵都是以乘船的方式移动。当遭遇敌军时，就象画面这样，双方直接在船上的接驳处展开战斗。

以动感十足的CG动画来叙述故事的进行

再来要介绍的就是“决战2”这次最大的卖点之一——精美的CG动画。这里以连续的几个片段来介绍其中一段的剧情。这段剧情是叙述当刘备、关羽、张飞、孔明一行人经过竹林时，受到曹操手下的武将于禁率领着刺客前来袭击刘备一行人。理理、琉琉姐妹与东旋风、西旋风大打出手，可以说是两军女忍者的相互较劲，在这一连串战斗的过程中，可以让人感受到迫力与跃动感的表现。

被突袭的刘备军





在行军中受到袭击的刘备一行人，敌方的西旋风正使用着奇怪的法术！

两军女忍者之间的战斗



此时刘备军中冲出三条人影，正是张飞的女儿们上前应战。双方都是精通拳脚的好手，这一打起来可以说是难分上下。





竹林之战历来在武侠片中是经典的拼杀之地，此次三国时代的女忍者也不放弃这个机会，在瑟瑟风声之中的绿色斑竹间争战不止。（题外话：编辑部中的风林和天师对此游戏“深恶痛绝”，而我S·P却对其非常感兴趣，尤其是那容姿超像李玟的西旋风……）

将故事演绎得华丽多彩的角色们



魏

虎稚
（配音：野田顺子）
曹操麾下的武将之一，性格寡言，但对曹操绝对忠诚。虽然身为女性，但是武功方面可以说是不逊于关羽、张飞的猛将。

黄月英
（配音：野田顺子）
孔明的妻子，外表看来文静，其实十分好动。学识与丈夫不分上下，但是特别喜欢发明东西。

蜀

于禁
（配音：阪口大助）
身为名门之后，精通数国语言的知识分子。由于被曹操男子汉的一面所吸引而对曹操效忠（呃，原来三国时代就有人妖这玩艺啦）。

魏

蜀

美美

琉琉
（配音：前田爱）

理理
（配音：前田爱）
张飞的三个女儿，不过看来似乎和老爸完全不象的样子（笑）。对于情报收集、谍报工作等相当擅长，就是刘备军的“忍者军团”也不为过。



↑这次将收录的新车种一举大公开！轮胎可以从一百种类型中自由选择哦！



CAR LINE UP





2P对战复活！

←用你精心改进的爱车和朋友以分屏来享受对战的乐趣吧！

效果性的演出！

在"首都高 零"当中充满了改进与"飙车"等许多爱车族爱不释手的要素，连行驶中可以鸣按喇叭等细节部分都交代到了。

→右图是行驶中点亮警示灯的情形。虽然这么做并没有实际影响，但是爱车族看了想必会很兴奋吧！





● 台场



↑拥有许多约会胜地的台场。从远处就眺望得到的大型摩天轮全高115公尺，直径100公尺，直到去年为止一直都是世界第一高的摩天轮。

● 飞机



↑通过羽田机场附近时，如果运气好的话就可以看到喷气式客机从空中飞过。而且本作连喷气式飞机的灯光都完全忠实再现哦！

RACE ANALYZE



←也有象这种方便确认自己驾驶情形的视点，最适合初学者的玩家用来纠正驾驶技术。

NORMAL



↑设置在各个位置的固定摄像机显示行驶中的美丽影像，看了不禁让人陶醉在其中。

有4个视点可供选择

本作在比赛结束后可以欣赏的重播画面，共有4种不同的视点可让玩家在播放中随时自由切换。选择RACE ANALYZE这个视点时，还会显示行驶中的方向盘、煞车、油门等的操控情形哦！

REPLAY

DRIVER'S VIEW



↑这是以驾驶者视点呈现的重播画面影像，虽然还是这个视点最有魄力。

CAR VIEW



↑从旁边用各式各样的角度来欣赏自己驾驶的爱车吧！

无双报导

体验波澜壮阔的历史幻想冒险剧！



决战II

KESSEN

决战II
- 厂商：光荣
- 类型：历史战略模拟
- 发售日：2001年3月29日

PS2

http://www.gamecity.ne.jp/

拥有多样化要素的“决战2”，其中最引人注目的还是莫过于“剧情”以及“会战”两方面了吧。这一次就把焦点放在这两点上作通盘的介绍！

以简单的操作让你亲身体验指挥大军纵横疆场的乐趣！

给军团指示的指令有“集合”和“突入”两种。虽然感觉上十分简单，实际上却拥有意想不到的应用空间，让玩家可以轻松体会指挥军队作战的乐趣！



对于兵士所下达的指令相当简单，不过对武将的可就复杂多了。



当下达“集合”的命令后，分散在各地的士兵会朝一个指定点开始集合。而集合起来时会有“相互支援效果”的援助，可以使士兵们的能力提升。

“新·集群控制引擎”所产生的支援效果

“相互支援效果”是由此作所导入的新技术“新·群体控制引擎”所产生的效果。简单的说，就是在一定的范围之内有相互支援的效果。有了这个设计，“集合”与“突入”的重要性又更高了。



不过也不能光挤在一起哦，否则很容易被敌人的妖术或计谋给一网打尽。

大将单挑的系统也比前作来的更加进步！

在会战时最精彩的莫过于大将们的一对一单挑了吧，在这次如果武将本身的特技里有“单挑”这项技能的话，就可以进行武将间一对一单挑的作战行动。而被提出单挑战的要求时虽然可以拒绝，不过这会使自军的气力下降。要不要接受或进行一对一单挑的选择，最好还是慎重进行。



单挑的画面就象这样，相当具有魄力的画面表现。



这就是武将的基本资料画面，在这里可以确认各武将所拥有的特技。



这时就可以考虑是否到进行一对一单挑的时机了。



动画中的单挑（一骑讨）

在这次大量收录的CG动画中，一对一单挑的场面也有收录在其中的片段里。基本上是收录在系统解说的部分里，值得一看哦！



用CG动画表现效果果然不一样，更细致更具魄力了！



附言：光荣已宣布《决战III》会移师Xbox，但真会放弃PS2吗？还是多机种制霸……故事内容方面又会出现什么奇异的东东（WP所说的怪人怪事）？I代还是正统的日本战国；II代却异想天开地将“三国”来个历史性的颠覆，曹操、刘备为了争夺貂蝉水火不容、大打出手；III代会否到了宇宙外太空呢（星际争霸？）……



SAKURA WARS

华丽的跳舞画面！

平常是以剧场女演员之姿活跃的女主角们，跳着法国康康舞的场面，就是开头影片精彩之处。









←高高地抬起腿跳舞的5人。充满动感的画面。

拍手喝彩！



→然后，深深鞠躬结束表演！一连串流畅的CG影片的动作超美丽。

←站在艾菲尔铁塔顶端附近的5人。镜头视角充满电影般的临场感。

大神机出发！





←最后一幕，是在充满着光的巴黎街上神机蓄势待发！









サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～

樱大战3

DC	厂商：SEGA　类型：SLG+AVG+恋爱
	媒体：GD-ROM　发售日：2001.3.22

上期已为大家大致介绍了一下OPENING MOVIE，这次为大家全面展现开场动画（有些与上期重复，请谅解！），没有DC的朋友在这里过过眼瘾吧！依莱因的话：“‘巴黎华击团’的魅力全开，SAKURA BEAM……”






樱舞春日别样娇，OPENING MOVIE 100%！

巴黎花组全员集合！

被无数玩家无比期盼（包括那边又在辅导风林日文的莱因，多年未涉足TV游戏媒体的北斗，据说他们都要第一时间购买原版哦！）的本作，相信真的会掀起又一股“樱花”风暴，尽管DC马上下线，但她优良的软件制作仍被许多玩家趋之若鹜，且不论谁的机能強劲，给玩家最实惠的不是多么超绝伦的硬件指标，而是那些支持在背后的众多软件，她们带给你们的是持久的悸动，难舍的兴奋……说走题了，只愿大家能更好地游戏……


艾莉卡（エリカ・フォンティーヌ）
↑职业：见习修女，国籍：法国。


格丽丝（グリシーヌ・ブルーメール）
↑职业：战士，国籍：法国。


洛贝利亚（ロベリア・カルリーニ）
↑职业：盗贼，国籍：托朗西尔巴尼亚。

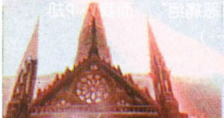

北大路花火
→职业：书法家（？），国籍：日本。

由5位女主角新组成的“花组”，影片的开头就是她们的介绍。随处插入的法文也突显她们的华丽。


可可（コクリコ）
→职业：杂技演员，国籍：越南。





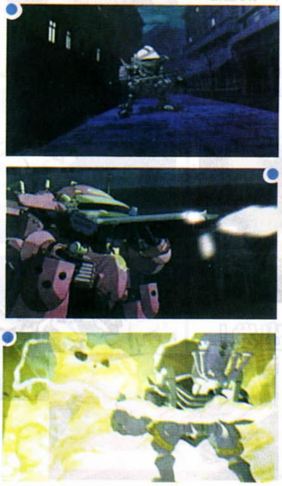







SAKURA WARS

“光武F”活跃!





↑将眼前的2架机体砍断。

→机枪扫射后敌人顿成蜂窝!!









“机战”最新作、莱因之最爱——

スーパーロボット大戦α外伝

超级机器人大战α外传



PS	厂商：BANPRESTO　类型：S·RPG
	媒体：CD-ROM　发售日：2001年3月29日

以“超级机器人大战α”的
世界为主干所发展出来的外传故事

“机器人大战”系列是一部集合了古今的人气动画机器人角色、受到广大的迷友们喜爱的系列作品，而这回我们所要介绍的“机器人大战α外传”是一款以前作“机器人大战α”所构筑的世界观为基础架构所发展出来的外传故事。在这款新作发表时，厂商也正式公布这回将有新的卡通作品加入，那就是“机动新世纪高达X”、“战斗机器萨普库尔”、“倒A高达”和“银河旋风布莱卡”等4部作品。





↑由画面来看系统，有许多地方都加以改良了。



→此系列中首次出现的「机动新世纪高达X」。



STORY

新西历187年12月。

在后来被称之为“巴尔马战役”的大战终结的数个月之后，这场人类所遭遇的空前浩劫终于在SDF舰队与隆特·贝尔队的活跃下正式解除了，然而所付出的代价也实在是太大了……

在发动“巴尔马战役”的最终作战时，由于破坏超重力所造成的冲击波将于半年后到达地球，根据预测，其影响将会造成大半的太空殖民地瘫痪，同时地球也会遭受到相当严重的损害。

虽然这情报在“巴尔马战役”后即被地球联邦军所掌握，然而却被将SDF与隆特·贝尔队解散的提坦斯把这个情报隐藏起来，让大部分的人对于真相都一无所知……



→超级机器人的战斗在「α」以后仍旧持续着。

新的遭遇与





↑这不是“α2”而是“α外传”，到底隐藏在标题中的真实意义为何呢？

新的战斗……



登场角色

（★号为初登场作品）

- 超兽机神断空我
- 机动战士高达0083 ～星屑的回忆
- 机动战士Z高达
- 机动战士ZZ高达
- 机动战士高达 ～逆袭的夏亚
- 机动战士V高达
- 新机动战记高达W ～无尽的华尔滋
- ★机动新世纪高达X
- 无敌钢人泰坦3
- ★战斗机器人萨普库尔
- ★倒A高达
- 勇者莱汀
- 魔神Z
- 大魔神
- 剧场版魔神Z系列
- 盖特机器人
- 盖特机器人G
- 真·盖特机器人（原作漫画版）
- 超电磁机器人孔巴德拉V
- 超电磁魔神波鲁迪斯5号
- ★银河旋风布莱卡
- 超时空要塞马克罗斯
- 超时空要塞马克罗斯 剧场版 可曾记起爱
- 马克罗斯Plus
- BANPRESTO 原创角色



WORLD SOCCER ウイニングイレブン WINNING ELEVEN 5

PS2	厂商：KONAMI　类型：足球动作
	媒体：CD-ROM　发售日：2001.3.15

世界足球 胜利十一人5

终于来了！新世纪的足球神话再掀波澜！



→这么美丽的画面也能在游戏中看到，会误认为是在看电视吗？

人气足球游戏《WE》系列最新作终于来了，如果你是WE的FANS的话，会不会因此买个PS2呢？本作中29个国家的选手全部真名登场，当然也搭载各选手的最新资料。观众席上飞纸片、放烟花等激情场面均大幅強化，号称最強足球游戏的它带领你成为世界最強的队伍中的一员……



汗流浃背的足球精神

狙击每个敌手！





←↑选手的动作是前作的2倍，使多彩的动作和战术更可实现。

选手的动作数倍于前作光芒之再现



↑→可以看见每一个选手的动作，尤其看类似这样千钧一发的时刻。



←从反方向看的重放镜头令你有种另类的兴奋感觉。

大迫力的重放！



→入场时会真实再现各选手的表情，你都能认出来吗？

选手的表情也全面再现！

看广告学日文

嗯，真气人……又来捣乱了。

◆むかつく（mu-ka-tsu-ku）就是生气的意思啊！在日文漫画里常常可以看到哦！

◆邪魔　じゃま（jya-ma）这个字的意思挺多的。有恶意地找麻烦的意思，也有客气地说打扰的意思，也有魔鬼的意思哦！怪吧！

为什么我家的厨师会逃走？

◆どうして（do-u-shi-te）这就是“为什么”的日文啦！

◆うち（u-chi）这是我家的意思，也有里面的意思。

◆ギャルソン（gya-ru-so-n）仆人、侍者，配合游戏的意思是指厨师。

◆駆け落ちる　かけおちる（ka-ke-o-chi-ru）如果一男一女“駆け落ちる”就是私奔啦！那如果一个人就解释成逃跑、失踪。

咦？放了蝗虫嘛！

◆イナゴ（i-na-go）在玩“三国志”系列的时候，是不是有时会听到哪一州遭到“イナゴ”的灾害，导致农作物欠收？“イナゴ”就是农作物杀手之一的蝗虫。

◆入る　いれる（i-re-ru）放进去的动词。



啊！又变成黑暗料理了？

◆ガーン（ga-a-n）这个听起来象声音的日文字，是表达震惊的感觉。

◆また（ma-ta）这个字S·P讲过了，是又的意思。

◆ヤミ料理　やみりょうり（ya-mi-yo-u-ri）黑暗料理，据S·P问玩过这个游戏的莱因，他说游戏中如果在料理里加了不对味的东西，做出来就会黑黑一锅，而且不值钱哦！所以S·P就这样解释了。

卡名：天空的餐厅

◆天空てんくう（te-n-ku-u）跟汉字“空”“そら”（so-ra）一样，都是天空的意思。说到天空就会有云啦！云就是“くも”（ku-mo），云太多了就会下雨哦！雨就是“あめ”（a-me），下雨以后要拿雨伞，伞就是“かさ”（ka-sa），然后……再说下去就说不完啦！

◆レストラン（re--su-to-ra-n）这个字就是餐厅，外来语。

本世纪最后的宴会

◆本世纪こんせいき（ko-n-se-i-ki）这个广告的灵感应该就是耶稣和他的门徒们“最后的晚餐”，只是广告里把他们的对话都改了，是不是挺有创意的呢？

◆最后さいご（sa-i-go）最后的意思。

◆宴うたげ（u-ta-ge）就是宴会啦！

《电软》S·P留言板

这次S·P说的“天空的餐厅”是一款有点像大富翁性质的PS版游戏。在游戏中最多可以有四个人一起玩，可是就算你只有一个人也必须和3个由电脑控制的角色竞争。游戏的目的就是利用在地图上行走，找出各式各样的材料来做出最棒的料理，得到“美味王”的称号。非常有趣的一点是广告中的左下角还说，只要完成游戏中隐藏的“天空7料理”中的一种，将料理的关键写下来寄回游戏公司，前100名还可以得到北海道的毛蟹呢！

所以，那个时候，如果去海边就好了。

◆だから（da-ka-ra）是表示原因理由顺接关系的结果，所以的意思。

◆よかった（yo-ka-x-ta）这个字是表示好的形容词“よい”（yo-i）的过去式。如果单说“よかった”就是太好了的意思。

◆のにい（no-ni-i）“のに”是逆接关系的连续助词，有却、但是的意思。而放在语句的最后就是表示不满、或是遗憾惋惜的心情，所以大家觉不觉得“のにい”听起来就是很不甘愿的感觉啊？

嗯，那家伙的弱点是牡蛎的调味吗？

◆あいつ（a-i-tsu）那一个家伙，是带有一点鄙视、轻蔑的说法。不过如果是很熟的朋友，这样说就表示很亲密、很熟悉哦！

◆弱點　じゃくてん（jya-ku-te-n）就是中文说的弱点的意思。

◆オイスターソース（o-i-su-ta-a so-o-su）“オイスター”就是牡蛎，而“ソース”是酱汁、调味料的意思。

風のクロノア2
～世界が望んだ忘れもの～

风之克罗诺亚2

～被遗忘的救世主～



PS2	厂商：NAMCO　类型：冒险ACT
	媒体：DVD-ROM　发售日：2001年3月

被当成是「梦中黑色旅人」的克罗诺亚，将再次展开新的冒险！由全多边形所构成的角色会话场景，绝对不可错过。



另一个新的感人故事就要展开！

在颇受好评的前作发售经过3年后，顽皮好动的主角克罗诺亚，这次将以接近大人的姿态再度和大家见面。除了通过如2D般简单的操作，在3D的舞台上冒险的游戏系统仍然和以前一样之外，这一次的PS2版另外还把图像以及演出做了大幅的提升。因此，相信玩家将可以在一个如梦似幻的美丽世界里展开一段自己的不可思议旅程。

美丽的异世界是冒险的舞台





蕾欧莉娜



想要夺取克罗诺亚手中“圆环”的女海盗。个性冷酷、狡猾。一心想要唤醒传说能引起世界混乱的“第5座钟”。

塔多



蕾欧莉娜的手下，具有现代感的活泼女孩？有时它会奉蕾欧莉娜的命令出现在克罗诺亚的面前并且制造混乱。

克罗诺亚



本作主角。可以用手中圆环所射出的“风弹”让敌人膨胀，然后变成象气球一样的状态。

利用风弹来通过重重障碍





←包含只要用风弹射击开关就能启动机关在内，这一次的作品也加入了很多解谜的要素。

利用风弹使敌人膨胀起来



←碰到风弹后，敌人会膨胀起来。膨胀之后的敌人可以投掷也可以当作踏脚垫。

新规机器人陆续参战！
更加进化的战斗画面

在这回，前作“α”中大受好评的战斗画面又将会有更进一步的提升，除了新登场的角色之外，连在前作中登场的角色们都有所改良，让玩家们可以感受到更加流畅的动作加上精彩的演出所带来的震憾。

在系统部分，会随着玩家的战斗而变动的“熟练度点数系统”也有所改进，同时这回还引入了Wonder Swan版资料的“援护系统”哦！

μ高达



←由阿姆罗与μ高达所组成的最强组合

Z高达



↑机动力极高的Z高达适合做中距离支援的角色。

ZZ高达



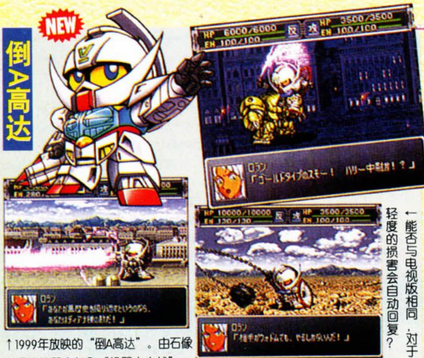
↓ZZ为数量庞大的高达系列中攻击力最强的角色。

WING高达ZERO改



←打开翅膀的WING高达，连画面都重新设计。

倒A高达



↑1999年放映的“倒A高达”。由石像出现的机器人加入“机器人大战”。

←能否与电视版相同，对于轻度的损害会自动回复？

高达试作3号机



←高达3号试作机拥有丰富的攻击手段。

VF-1S (S) 机器人形态

←说到「超时空要塞」系列的特色便是「飞弹齐飞」的画面。

YF-19机器人形态

↓新款保留了巴鲁基里的可三段变化的特征造型。

布莱卡



↑1981年开始播放而获得相当高人气的「银河旋风布莱卡」可变身为车型与战斗机型。

必杀武器 布莱剑

←↓布莱卡的必杀武器布莱剑，魄力十足的动画重现于画面中。

连殖民地也一击破坏



←新人类的少女迪法·亚蒂尔。



↑利用由月球表面的设施供给能源来发射卫星加农炮。









高达X

←96年开始播放的「机动新世纪高达X」的主人公为加洛德·蓝。

泰坦3



↓破岚万丈会使用可以造成3倍伤害的精神指令"魂"。

波鲁迪斯5号



←5机合体的波鲁迪斯5号。

连战斗机器人也登场了



↑82年开始播放的"战斗机器萨普库尔"的主角为吉洛·亚默思。



→太空船「钢铁吉亚」可以变身成为一个巨大的机器人。

萨普库尔

莱汀



→莱汀虽是超级系，但回避率很高，而且可利用防护罩防御。



↓拥有许多武器，在本作也是最棒的！

孔巴德拉V

魔神Z



↓这元祖超级机器人也会在本作中登场。

盖特机器人



←可分3阶段变形，无论什么地形都难不倒它。

断空我



←断空我在对头目战中大放异彩，提升气力来使用断空炮齐射形态。

大魔神



→这回大魔神会在什么样的情况下参战呢？

真·盖特机器人



↓盖特机器人的最终兵器当然也会登场。

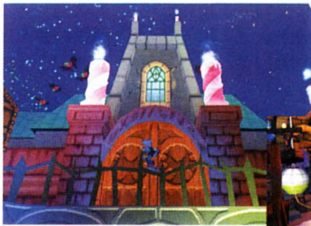
在不可思议的鲁那迪亚世界里冒险吧！

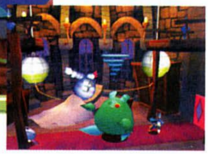
这一次的冒险舞台是不可思议的异世界鲁那迪亚。这个世界的4个国家原本各自拥有一座钟，并且保持着平衡的状态。不过，自从不属于任何一个国家的“暗钟”诞生之后，世界就陷入了一片混乱之中。克罗诺亚的使命，就是要聚集4座钟的力量，然后将暗钟封印起来。这一次，将为大家介绍克罗诺亚所造访的“JOYLAND”国的内容。

GHOST PALACE

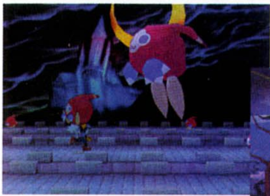
游乐园之国“JOYLAND”里有各式各样的设施。GHOST PALACE则是JOYLAND里的一个鬼屋。当然，这里会出现许多幽灵一般的敌人。由多边形所构成的美丽背景，就算害怕还是会让人不由得看得入迷。利用风弹使敌人膨胀，然后朝舞台的最里面前进吧！

四面到处都是机关的鬼屋





↑→被烟火和月光所照射的老式洋房，感觉真是气氛十足。这里面到底暗藏了哪些机关呢？



←↓满月和新月的样子真是美丽，这是个充满童话书气氛的舞台。敌人突然出现在克罗诺亚的面前，用风弹使其膨胀然后再投掷出去吧！



舞台充满恐怖气氛……

JUNGLE SLIDER

同样是位于“JOYLAND”国里面的JUNGLE SLIDER，是一个水的舞台。在这个舞台上，玩家要利用“飞行滑板”在水面滑行前进。飞行滑板是一个可以在平滑物体上高速滑行的移动道具。因为安全性高，所以即使是外行人也可以简单操作。本来滑板只是JUNGLE SLIDER的备用品，不过后来则变成了重宝。



←↓用伙伴波普卡所找到的飞行滑板在水面上滑行。这是个充满速度感的舞台。



利用“飞行滑板”滑行！



←被巨大的鱼追着跑的克罗诺亚。不过，就在千钧一发之际，克罗诺亚惊险地避开了危机。







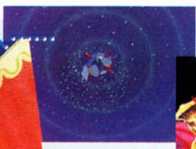


←↓在瀑布下方做全速的滑行！由于视点会不时地改变，因此玩家可以感受到有如电影院般的临场感。

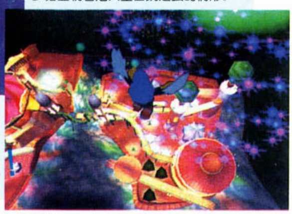
充满速度感的舞台

抓住膨胀后的敌人……





←↓有些敌人膨胀后会浮起并上升。只要抓住这些敌人，如此就可以在空中飞行。下图是克罗诺亚朝着烟火里面跳进去的情形。



往烟火里面跳！

姆乌滑板军团？



↑在JUNGLE SLIDER里面，会出现乘坐滑板的敌人哦！不过他们的样子还真是可爱。

PUPPET DISP系统也做了大幅的提升！

所谓的PUPPET DISP，指的就是登场人物间的会话场景。这次作品的PUPPET DISP同样全部是以多边形来表示，而且角色们会以很生动的模样进行会话。为了让大家有更进一步的了解，这里特别提出一些PUPPET DISP的画面供大家参考。这是克罗诺亚展开旅行和“元素宝珠”被盗的画面。

故事的开端

突然掉落到异世界鲁那迪亚海里的克罗诺亚，在海边遇到了巫女见习生罗洛和其伙伴波普卡。称克罗诺亚为“梦中黑色旅人”并且要求协助的罗洛，却被克罗诺亚所持的圆环给吸了进去。



↑克罗诺亚掉落在下着大雨的狂暴鲁那迪亚海上，而且他看起来象是快要淹死的样子。





→从海边醒来的克罗诺亚在此碰到了2位人物。

和罗洛以及波普卡的相遇



←↑所谓的“梦中黑色旅人”是？满头雾水地被罗洛要求帮忙的克罗诺亚。

鲁那迪亚世界到底发生了什么事呢？



↓→遭到幻兽袭击而从居住地逃了出来的罗洛和波普卡，2人互相看着对方。





↓突然，罗洛的身体被光所包围，而且被吸到了克罗诺亚所持的圆环里面。在这之后，克罗诺亚就能使用风弹了。



朝冒险出发！



↑搞不清状况的克罗诺亚，在波普卡的强拉下朝着岛屿方向前进。克罗诺亚、罗洛和波普卡等3人的冒险也就此展开。

找回“元素”

来到JOYLAND的克罗诺亚一行人，在这里被人偷走了“元素宝珠”。所谓的“元素宝珠”就是将“支撑着世界的钟”的力量加以结晶化的光珠。据说，只要能收集到4个宝珠，如此就会拥有足以改变世界的力量。



游乐园之国JOYLAND





←↑JOYLAND是四个国家中的一个。该国的元素宝珠……





元素宝珠被偷走了！

↑→元素宝珠被蕾欧莉娜的手下塔多给夺走了！为了夺回宝珠，克罗诺亚由后朝着塔多追了过去。

想办法追上塔多！





游戏新闻眼

特报 scoop

特报 SCOOP 开发成本令人汗颜，XBOX 将赔钱发售

本刊综合消息 XBOX 作为最强性能的家用游戏主机，它的售价一直是人们瞩目的焦点。根据 XBOX 硬件生产商 Flextronics 公司透露，以目前的市场情况看，一台 XBOX 主机的制作成本至少要 400 美元。而《纽约时报》也做出相关报道，推测主机售价会在 400 美元左右，甚至比 299 美元的 PS2 还要高出许多。

消息传出后，玩家立即做出强烈反应，表明对这一高昂价格难以接受。为此，微软英国分公司在接受采访时表示：虽然 XBOX 的最后售价尚未确定，但是绝不可能出现 400 美元的高价位。尽管微软宣称 XBOX 的机能超出 PS2 数倍，但是 400 美元的售价显然会令玩家望而却步。因此，微软在 XBOX 的价格问题上显得尤为谨慎，力求取得投资成本与玩家接受度的最佳平衡点。

在外界对具体价格纷纷进行预测时，作为华尔街国际知名投资服务机构，美林证券（MERRILL LYNCH）也于近日发表了一份报告。报告中，美林证券推估 XBOX 的制造成本为 375 美元，而微软的售价将为 279 ~ 299 美元。同时，美林证券在报告中对 XBOX 的业绩前景做出了预测，他们认为 XBOX 至少要到 2005 年才有可能为微软带来利润！报告中用数字进行了分析：如果微软计划用 279 ~ 299 美元销售成本为 375 美元的主机，势必自行吸收 75 ~ 100 美元的直接生产成本；如果再加上 5 亿美元的宣传费用，平均每卖出一台主机，微软就要损失 125 美元。如果微软实现 2002 年 6 月底全球销售 500 万台 XBOX 的目标，损失将接近 6.25 亿美元，至 2005 年，2000 万台 XBOX 将产生 20 亿美元以上的赤字。2005 年之后，XBOX 才能达到收支平衡点，开始赢利。

赔钱发售主机，寻求软件利润，这在游戏业界早已成为趋势。PS2、DC 乃至尚未发售的 GAMECUBE 都曾经或将会步入这个轨道，然而是非成败却各自迥然。DC 与 PS2，谁才是 XBOX 明天的缩影，现在还难下断言。虽然微软的经济势力有目共睹，但可以肯定 XBOX 已经绝非一个亿万富翁下注于周末马场的小小游戏，而是能够牵动微软经济神经的一场世纪豪赌。

XBOX 的未来会不会只是一个梦？

特报 SCOOP TGS 开幕前夕特别报道 本刊将派记者出席业界盛会

本刊讯 3 月 30 日至 4 月 1 日，一年两届的东京游戏展将照例在千叶幕张的展览馆召开。据主办单位 CESA 透露，目前只有 47 家厂商参加，72 款游戏出展，总计 917 个展位，是历届展会中规模最小的一次。

尽管如此，此次展会还是备受瞩目。届时，微软将公布加盟 XBOX 的日本厂商名单、对应软件，及日版 XBOX 手柄外观。而“最终幻想Ⅹ”、“合金装备 2”等 PS2 大作也将在展会中亮相，因此本届春季游戏展也被视为 XBOX 与 PS2 的首次正面交锋。

另一方面，为了替 3 月 21 日发售的 GBA 造声势，一直不把东京游戏展放在眼里的任天堂也终于宣布参加本届春季展，这也是任天堂自 97 年以来首次参加东京游戏展。为此，主办单位 CESA 特地增设了“手掌机专区”，在其中展示 GB、GBA 和 WSC 的最新作品。

由于出版周期所限，本刊将在 5 月份的“电子游戏软件”中刊登电软特约记者奔赴东京采访到的一手情报，请广大读者留意收看。

特报 SCOOP PS2 出货突破 800 万 硬件销售逐步好转

本刊讯 2 月 21 日，SCEI 在「PS 2001 大会」上宣布，截至 2 月 18 日，PS2 主机在日本的出货量为 438 万台，其中北美 210 万台、欧洲 168 万台，全球累积出货量已达到 816 万台；同门师兄 PS（含 PSO）在日本的出货量也达到了 1833 万台的成绩；而 PS 和 PS2 的游戏总出货量将在今年突破十亿套大关！

虽然产量并不能直接说明销售情况，但是仍旧显示了 PS 家族的强大生命力。

由于近期 PS2 大作较多，加之世嘉宣布携「VF4」加盟，令 PS2 的销售状况已经逐步好转。目前 PS2 硬件已经上升到月间 20 万部以上，并且走势相当平稳。

特报 SCOOP

微软关注游戏伦理问题 XBOX确定有年龄管制功能

本刊讯 如何减少游戏中暴力色情内容对于未成年人的不良影响，一直是有社会各界关心的问题。继娱乐软件分级指导协会在94年建立的名为“ESRB”的游戏分级制度后，微软也别出心裁的在XBOX上加装了分级识别芯片，使XBOX成为了历史上第一部在硬件上具备分级识别能力的游戏主机。

根据美国msnbc.com报导，XBOX的年龄分级系统名为“V-Chip”。该系统类似美国的电视频道锁码装置，可以对XBOX的游戏进行分级管制，使家长能够对游戏的内容加以选择，避免子女接触到与其年龄不相符的游戏内容。

尽管目前对于XBOX年龄分级系统的具体情况还不明朗，但是这一创举的对于游戏产业的贡献是显而易见的：不仅可以加强行业自律，规范市场，建立健康有序的市场环境，还能够增强消费者(特别是低年龄层消费者的家长)的对于游戏主机的信任感。

有关XBOX年龄分级系统的具体情况，将在今年的E3大展中正式公开。

特报 SCOOP

厉兵秣马，GBA箭在弦上 “GBA产品说明会”召开

本刊日本专讯 3月7日，任天堂在东京举办了“GBA产品说明会”，展出了25款计划随GBA主机同时发售的游戏软件。任天堂高层也就目前游戏业的现状发表了自己的看法。

任天堂副社长浅田笃表示，游戏步入3D时代后，软件开发工作变得日趋复杂，开发费用也越来越高，但是玩家对于的游戏认识却越来越粗浅。最近不断得到大厂商降低财务预算的消息，可见游戏开发的风险正在迅速增长，这一点值得业内人士反省。

GBA的推出为软件商提供一个既廉价又便利的开发平台，多达25款的首发软件就是很好的例证。另外，GBA还有一个崭新的功能，借助专用连接线一盒卡带就可以实现四人对战，这在业界是一个创举。此外，任天堂已经决定将超任时代的名作移植到GBA，目前已知有“银河战士”、“超级马里奥兄弟3”、“超级马里奥世界”、“耀奇岛”、“耀奇的故事”、“瓦里奥世界4”，这次移植的游戏将加入新要素。

任天堂计划于6月11日在北美发售GBA，售价99.95美元；而欧洲、澳洲GBA的发售日也将以北美为目标进行筹备。

软件 SOFTWARE

NAMCO全力支持PS2 十二款人气大作发布

本刊讯 虽然NAMCO计划在NGC上推出“山脊”、“铁拳”等大作游戏，但是他们对于PS2软件的开发工作也没有丝毫懈怠。

近日，NAMCO一口气公布了12款正在开发中的PS2软件，其中不乏人气大作的续集，它们分别是：“铁拳4”、“灵魂能力2”、“王牌空战4”、网球游戏(名称未定)、棒球游戏(名称未定)、足球游戏(名称未定)、“VampireNight”(与世嘉合作开发，PS2版由NAMCO负责发行)、“幻想传说X”(跨平台推出)、“钻地小子网络版”、“山脊赛车”续作、“MOTO GP”续作、“Massive RPG”(子公司Monolith制作)。

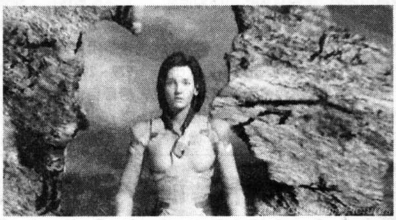
特报 SCOOP

电影版FF角逐奥斯卡 CG制作业务全面启动

本刊讯 史克威尔的CG电影制作业务已全面启动。为了拓展业务，增加收益，负责FF电影版的史克威尔夏威夷子公司，今后将接受其它公司委托制作CG动画，范围包括电影、电视、广告等。

目前全力制作中的FF电影版将于今年七月在北美公开上映。故事大意为：公元2065年，一颗陨石坠落在地球上。寄生于陨石的恐怖生物也随之展开了对地球的大举入侵。年轻的女科学家艾琪是少数幸免于难的人类之一。为了共同保卫人类的家园——地球，她与骑兵队长尼尔并肩作战，最终将异形生物逐出了地球。在公布的预告片中，CG合成的人物表情丰富，栩栩如生，影片内涵与传统科幻电影相比也有过之而无不及，可谓内外兼修。

史克威尔承诺，“最终幻想·内在幽灵”(The Spirits Within)拥有问鼎奥斯卡奖的强劲实力，它将成为21世纪电脑动画的里程碑，而作为它的缔造者，“史克威尔”这个名字将再次享誉世界！



↑FF电影版总共耗资一亿三千七百万美元

事件 EVENT

NAMCO首次出现年度赤字 社长中村雅哉引咎辞职

本刊日本专讯 游戏业界的不景气已经波及到了越来越多的厂商，继世嘉转型、史克威尔首次出现年度赤字之后，又一家声名显赫的游戏公司坠入了冰河期。

根据NAMCO的财政报表显示，在本财年中(2000年3月至2001年3月)，该公司的赤字已由预期的21亿日元扩大至65亿日元。这是NAMCO创社以来首次出现年度财务赤字。为此，身兼会长、社长二职的NAMCO创始人——中村雅哉，已宣布辞去社长职务，一年后正式卸任。自4月1日起，专务高木九四郎将出任副社长，领导公司革新业务。

在本财年中，NAMCO游戏软件的出货量为900万套，比预期减少了72万套，获利也因此缩减了12至15亿日元。另一方面，大批的NAMCO游戏中心也无力维持，仅日本国内即将停业的店铺就由28家激增至66-70家。而NAMCO在北美市场也境遇窘迫，许多街机射击游戏因涉嫌暴力，在部分地区受到管制。这使得NAMCO的收益严重缩水。此外，PS2软件销量不如预期、DIGICUBE股价下挫等原因也令NAMCO的财务状况雪上加霜。

迫于形势，NAMCO开始了公司有史以来的首次大规模裁员行动：在职的2329名员工中，除游戏开发人员和街机中心管理人员之外，计划裁减900至1000人(现已设立250个自动离职名额)。同时，公司将开始新的业务拓展计划，包括对博彩机的投资、为PS2及GAMECUBE制作游戏软件，预期取得营业额1533亿日元、纯利26亿日元的目标，以求尽快走出当前的窘境。

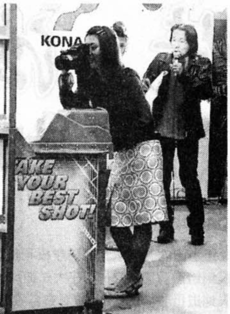
特报 SCOOP 日本 AOU 大展开幕 “VR 战士 4”傲视群雄

本刊日本专讯 一年一度的日本娱乐设备展（AOU）于 2 月 23 日在千叶县的幕张展览中心开幕。展会中汇集了日本国内最先进的街机底板和游戏，世嘉、NAMCO 等公司的大作纷纷登场，其中最为引人注目的当属世嘉利用 NAOMI2 开发的 VF 最新作“VR 战士 4”。该作的画面令与会人士惊叹不已——“VR 战士”再次将 3D 格斗游戏带入了全新的时代！

作为目前街机业当之无愧的王者，世嘉拥有强大的软件开发实力，由招牌制作人铃木裕开发的“VR 战士”系列每一作都可以称为机能示范作，如今在 NAOMI2 基板公布以后，人们都在关注着世嘉利用新基板的超群性能究竟能开发出怎样的游戏。从展示的画面看，开发小组充分发挥了 NAOMI2 的超强机能，多边形已不再是阻碍人物表现力的瓶颈，世嘉利用其强劲的机能向世人展示了真正的 3D 游戏！游戏画面全部由 NAOMI2 即时运算产生，角色的肌肉纹理和表情均栩栩如生。对于一些不起眼的细节世嘉也进行了精心制作，如战斗场地的积雪也会因人物的踩踏而凹凸不平，以及各种天气的变化等，这些以前难以制作的效果在新基板上均轻松的实现了。此外，“电脑战机 4”、“VirtuaStricker 3”等游戏也有不俗的表现。（“VF4”街机版计划在今夏推出，PS2 版预计今年内发售。）

NAMCO 方面，除了公开与世嘉携手开发的光枪游戏“Vampire Night”外，“钻地小子 G”、“摄影大作战”等利用基板“System－246”开发的新作也受到了玩家的欢迎。

而作为日本游戏业收入最为丰厚的软件商 KONAMI 也在今年的 AOU 展中大出风头。在本届展会中 KONMAI 总共有 32 款游戏出展（大部分为音乐游戏），是参展公司中发布作品最多的厂商。



←音乐和照相游戏吸引了大批女性玩家。



←角色除原有的结城晶、陈佩等九人外，还会有擅长罗汉拳的少林武僧及新女性角色供玩家选择。不过没有看到相扑手鹰岚的身影。

特报 SCOOP BLEEMCAST 发售日确定 软件销售前景令人堪忧

本刊讯 一再延期的 DC 用 PS 模拟器“bleem! for Dreamcast”，日前已在美国游戏经销商 EB 的官方网站上展开预约，这个曾被许多 DC 迷寄予厚望的“牛皮”模拟器最终确定在 4 月 7 日发售，售价 19.99 美元。

“Bleemcast”在去年美国 E3 大展上首次公开，由于该模拟器可以令 DC 主机顺畅的运行 PS 软件，曾一度将索尼惹得火冒三丈，与 Bleem 对簿公堂。但是由于借助“Bleemcast”在 DC 上执行 PS 软件的效果比在 PC 和 PS 上运行要好，使得索尼最终败诉。其后，“Bleemcast”的发售日一再推迟，直至最后确定在今年 4 月 7 日。不过，世嘉已经宣布 DC 将在 3 月份全面停产，这大概是 Bleem 公司所始料不及的，也为“Bleemcast”的销售情况留下了一个有趣的悬念。

特报 SCOOP 昔日对手，变为今日拍档 SCE 网络计划引弦待发

本刊讯 2 月 21 日，SCEI 在“PS 2001 大会”上正式宣布，将与世嘉、NAMCO 和 NTT DoCoMo 进行合作，共同开发光纤宽带网络服务。

SCEI 表示，目前 SONY 在全日本拥有 7000 家连锁店，结合世嘉与 NAMCO 在日本合计 1000 家的专营中心后，将有能力在日本发展起一个以 PS2 为核心的超大规模的娱乐网络。

在与 NTT DoCoMo 的合作方案中，SCEI 将于今年 3 月底发售 PS 与 i－Mode 移动电话的连接线（SCPH－10180K），让玩家能够利用 PS 编辑私人通讯录、备忘录等信息，并储存在 PS 记忆卡中。

回想昨天，为了争夺业界霸主的宝座，SONY 曾与世嘉进行过激烈的对抗与战争，但是随着世嘉退出硬件市场，昔日的竞争对手竟然在今天变成了亲密的合作伙伴，形势发展之快，不由得让人们感叹世事难料。

特报 SCOOP 美国游戏网站爆出惊人内幕 PS2 软件开发成本竟是 NGC 的 5 倍

本刊美国专讯 最近，某美国游戏网站对任天堂投身新一轮主机大战的前景做出了评估，他们认为 GBA 和 GAMECUBE 具备的便捷而廉价的开发系统将是任天堂最大的优势，主要包括以下方面：

1. 开发一款 GAMECUBE 游戏的成本只要 2000～6000 万日元，5～6 个开发人员，用 6～8 个月即可完成，但同样开发一款 PS2 游戏则要投入开发费用 3 亿日元；
2. 以游戏开发难度做比较，PS2 开发难度是 GAMECUBE 的五倍；
3. 任天堂早已将游戏开发函数库分发给了各加盟厂商；
4. GBA 的开发环境比 GBC 更为简单，只要编程人员熟悉 C/C＋＋语言即可；
5. GBA 应该能在全球 14 岁以下的儿童市场取得 42％占有率，规模庞大；
6. GBA 与 GAMECUBE 能够完全互动，这是索尼与微软望尘莫及的；

如果单凭“开发 PS2 软件的成本是 NGC 的 5 倍”这个数据下结论的话，恐怕主机大战的胜负已定。但是 NGC 毕竟尚未发售，而且也不能排除任天堂指点手下干将在网络上散布谣言的可能性，因此对于这样的消息，我们即不可不信也不可全信。不过 PS2 软件难于开发也是不争的事实，目前已有许多厂商对任天堂频频示好，就连一直被人们视为 SCE 左右手的 NAMCO 和 SQUARE 也公开表示希望为任天堂制作软件。可以想见，在 NGC 和 XBOX 等新主机发售后业界必将呈现新的局面。

情·法·理

——评目前正在进行的口袋妖怪版权纠纷案

文/本刊驻美特约记者 叶展



正当国内的新东方英语学校和美国 ETS 因为 GRE 等考试引发的版权纠纷愈演愈烈之时，在大洋彼岸，另一场版权诉讼也正在热火朝天地进行着。诉讼的一方，是游戏业的巨头任天堂；另一方，则是美国游戏媒体界的龙头老大 Imagine Media 公司，其旗下有数个在美国最为流行的游戏杂志，如 NextGen，PCGamer，还有很有名的游戏新闻综合网站 DailyRadar.com。对其提起诉讼自然要在游戏业界，甚至一般读者中引起巨大震撼。

可以说，这两个案例，无论其各自结果如何，都将是影响深远的。任天堂和 Imagine Media 一案，可以说是游戏公司和游戏媒体之战，特别是家长制的日本游戏公司和信奉言论自由原则的美国媒体之战。其审判的结果，将影响今后美国游戏媒体的运作。由于美国法律制度是采用陪审团 + 案例制，头一个案子的结果将对以后同样案子的审判起重大影响。所以，美国游戏媒体界对此极为关注。而新东方的案例，因其将对一直侵犯美国公司版权的各国内公司有敲山震虎的作用，自然不可等闲视之。

网上已经把任天堂的共十九页的起诉书贴出来了。笔者仔细耐着性子看了几遍。法律文件果然厉害，拐弯抹角，滴水不漏，让人看得头昏脑胀，但实际上空洞无物。记得原来英文写作课的老师调侃，说一般公司写公文的目的是让人读懂，但法律公司和保险公司写公文的目的就是要让你看不懂，把真相掩盖起来（to disguise，not to reveal）。读了任天堂的起诉书后，方知此话信然。

对世界上的任何事物，都有而且必然有一种以上的看法。因此，最重要的是在下结论之前，能够保证听到各方的意见。否则的话，必然导致偏听偏信和狭隘偏激。所以，我们先听听任天堂的一面之词，然后再看看 Imagine Media 的反应。至于谁对谁错，不同人自然会有不同看法，这也很正常。

事情之源起在于在美国红得发紫的“口袋妖怪”。我们知道“红”的背后就是钞票，于是关于“口袋妖怪”的密技和攻略方面的书层出不穷。其中有一本，叫作《100％“非官方”口袋妖怪育成攻略》。所谓非官方也就是说不是经过任天堂授权出版的。这本书包括“口袋妖怪金/银”的全部功略和详细指南。使用了游戏的屏幕截图和“口袋妖怪”商标。这本书正是 Imagine Media 出版的。

任天堂如是说道：“任天堂在西雅图地区法庭提起诉讼，起诉 Imagine Media 触犯联邦版权法，未经授权使用口袋妖怪的图像和标志。”

任天堂继续解释道“Imagine Media 大规模地复制销售未经授权使用的经过版权注册的游戏图像和标志，在他们出版的《100％非官方口袋妖怪育成攻略》一书中，使用了上百张口袋妖怪的游戏画面和口袋妖怪收藏卡。我们曾于 11 月向其提出警告，要求他们停止侵犯我公司版权的行为，并将所有已经进入流通领域的书召回，并把非法所得交给任天堂。他们拒绝了！”

于是 2000 年 12 月 13 号，任天堂横然起诉了。但美国媒体也不是好惹的。美国媒体是无冕之王，比总统还牛气。而且我们知道美国宪法有个第一修正案，是关于保证言论自由的。可以说美国人是像保护自己的眼睛一样保卫着宪法第一修正案的，因为它的存在保证了媒体和个人不受强权压制，自由发表自己意见和声音的权力，这是其他一切民主法制的基础。每当个人和媒体受到强权的不公正压制的时候，他们都会祭出这个法宝，求助于第一修正案，来保护自己的权利不受侵犯。

Imagine Media 发表了措辞强硬的公开信，信中说道“虽然此案最终要由法庭审理，现在下结论为时过早。但我们，Imagine Media，坚定地相信我们是正确的一方。这场诉讼的本质，就是是否媒体对于游戏的报道要受任天堂的严格监督和控制的问题。如果任何关于任天堂游戏的评论和报道都需要经过任天堂的同意和审核，那么这直接违反宪法第一修正案关于言论自由的条款。我们，作为独立的，代表广大玩家的媒体，也将丧失独立性和公正性。”

更牛的是，所有 Imagine Media 旗下的游戏杂志和网站，都把有关任天堂的游戏文章和图片删去了，原来专门留给 N64 和 GB 的版面现在是一片空白。Imagine Media 这么解释道：“在游戏杂志的文章里使用游戏画面的截图，是长期以来游戏媒体的普遍作法，从未受到过游戏公司的指责。但现在既然任天堂改变了政策，指控我们没经同意就使用了“口袋妖怪”的游戏画面。我们有理由担心，今后在杂志上刊登任何任天堂游戏的文章和游戏画面，都有可能导致新的起诉。因此，从即日起，我们将停止一切关于任天堂主机的游戏的报道，直到案件水落石出为止。

Imagine Media 接着评论道“我们认为：任天堂的作法和其作为国际知名的大公司的地位是不相称的。你不可能既需要媒体的报道，又希望媒体只做出对自己有利的报道。这种想法是毫无基本常识的，有悖我们这个信奉自由公正的社会的原则的。

最后 Imagine Media 动了点“感情”，说多年来一直报道任天堂的游戏，和玩家一样从心里喜欢这家公司，但现在有种被欺骗的感觉，等等等等。

我们可以看出双方的策略，任天堂是针对一件具体的事，即“攻略”一书发难。它的指控只围绕这一本书进行，只指控 Imagine Media 对口袋妖怪的侵权。它很小心地避免战线过长，避免与整个游戏媒体界全面对抗。它甚至发表声明，说“并不反对在杂志上使用游戏画面”，而且“绝对没有因为起诉杂志和网站的企图。并且以后将一如既往和媒体合作，把游戏最新的消息和画面奉献给公众”。而 Imagine Media，则由于具体这件事上比较被动，他们采取的策略是要上纲上线，从大的方面，即媒体是否有权独立报道和使用游戏画面上，从媒体自由报道的权力方面作文章。因此，就笔者看来，如果法官只是就事论事，那么 Imagine Media 显然会陷入很不利的局面，因为“攻略”是一本独立的书，不是新闻类型的杂志报道和游戏评论（新闻类型的杂志报道中使用游戏画面，任天堂可以睁一只眼闭一只眼，因为它可以从报道中获利，因此是所谓任天堂和杂志双赢的局面（Win－Win Situation）。而攻略书出来却是和任天堂自己的官方功

略书抢市场，任天堂当然坐不住了）。"攻略"中确实使用了不只是游戏画面，还有原创插图和其他美术作品，这一点对 Imagine Media 很不利。估计任天堂的律师会针对 Imagine Media 的攻略书的细节，如版面设计是否抄袭或有意模仿官方攻略，内容是否雷同，图标的使用等细节问题向法官陈述，并且主要从商业上指出 Imagine Media 损害了任天堂的利益。而 Imagine Media 的律师则会从宏观方面，从此案的深层影响，文化差异，特别是对今后美国媒体独立自主报道的影响方面去申辩。如果成功地引导法官把这个案子看成是任天堂就题发挥，向美国媒体自由独立报道的原则进行挑战的话，那么结局也未可知。

此案确实给我们国内媒体敲响了警钟。众所周知，国内游戏媒体众多，长期以来都是随便使用别人的图像和画面。由于诸多原因，对国际版权的运作所知甚少。要想获得授权，财力方面也力不从心。尤其是我们可没有像像美国那么强大的宪法第一修正案的保护，如果打起官司来更被动。像此次新东方事件，吃人嘴短，底气总是不硬的。希望国内媒体能够开始意识到这个问题，未雨绸（mou，为什么中文系统里没这个字？），早做准备。

游戏的负累
——从史克威尔的亏损想开去

文/特约撰稿人 王骏生

去年秋天的时候，有三家不算太小的公司几乎同时决定退出当年的东京游戏展。

这当然是业界的一大新闻，不过由于一点特殊的关系，当时大家的目光，都集中在了大厦将倾的世嘉，和已经被派金宫公司收购了的 SNK 身上，至于三大公司的另外一个角色，完全为人所忽视。

那个公司就是史克威尔。

当时所有的人都已经看出，世嘉和 SNK 的退展，完全是公司经济已经到了濒临崩溃的地步，甚至连参展所需要花费的成本都已经无力支付；而当时所有的人也都相信了史克威尔的解释，真的以为公司是因为没有什么可以出展的东西，而主动放弃这个电玩业传统盛会的。

因为一说到史克威尔，大家就会想到 FF 系列，就会想到那无与伦比的出色电脑动画，就会想到令人惊叹、可望而不可及的超百万级销量。而这样的一个公司，是绝不会让人和"亏损"这两个字联系起来的。更何况，在那个时候，史克威尔还决定增加 FF 电影版的投资，并有意以此角逐奥斯卡。

所以这虽然确实是史克威尔的一个财务警信，却根本没引起任何人的注意——直到今年的春天。

坂口博信的降职，就象一记沉重的闷棍打在人们的头上。直到这个时候，大家才恍然大悟：原来不单单是世嘉或者 SNK，辉煌至史克威尔如斯的公司，居然也在亏钱。原来游戏的负累，居然真的是那么的重！

似乎是有意与之呼应的，Merrill Lynch（美林投资银行）在今年三月初发表的一项评议报告中称，试图以 XBOX 涉足电视游戏领域的微软，至少在 5 年内不能盈利。虽然比尔·盖茨对此的回应是"不予置评"，但稍稍熟悉一点业界硬件战手段的人，都明白美林的报告并非空穴来风。如果微软真的想在这场残酷战争中取胜，如果微软真的想带给这个游戏世界一点新的概念的话，那么痛苦的时间恐怕也不单单是 5 年。

只可惜，比尔·盖茨并没有这么仁慈，他只是为了赚钱。而为了赚钱，为了证明美林的报告是一派胡言，XBOX 也许会把电玩业震动得更加面目全非。

如果说，15 年前的电玩业还是靠创意赚钱的话，那么现在的情况刚好相反：有创意的赚不了钱，想赚钱的根本没创意。

任天堂就是一个很好的例子。

我非常佩服一个能够把皮卡秋炒成金银铜铁锡、红蓝白绿紫的公司，我也承认任天堂抓住了游戏本质的东西，并且让它变得具有魅力。

只可惜，这一切都是在裹足不前中得到的。

大家似乎都在等待着什么，但却不太清楚所要等待的究竟是什么。这个目标就象戈多一样，也许会如救世主般出现，也许永远不会来临——也许，也许根本就没有这个目标的存在。

盈利的压力是那么大，使得大家都陷入了一个不愿行动不愿有所变革的尴尬局面：赚了钱的不想革新，因为他们只想保住手里这些来之不易的利润；亏了本的也不愿冒险，因为他们只愿照葫芦画瓢分一点残羹。15 年前的生机勃勃，15 年前的百花齐放，现在都变成了奢侈的空谈。当游戏真正如人所愿成为一个真正的独立的产业的时候，它同时也失去了自己最为宝贵的东西。

那就是自由。

被经济的绳索牢牢捆绑住的游戏，不再是自由的。在经济杠杆的平衡下，衡量游戏的好坏已经逐渐与游戏性无关。

一个关于猫的定律在这里得到了最好的体现：只要能够赚钱的，就是好游戏。

这似乎已成为当今业界最神圣的定理。

我仍然希望这一切能够有所改变，不是为了别的，而是为了游戏，和为了玩游戏的自己。

这几年花花绿绿、漂漂亮亮的游戏封面之中，究竟有多少能够残存在我们的记忆之中，我不知道。我只知道，有许多和我差不多年龄的玩家，当他们手里拿着会震动会显示的手柄，玩着有着 CD 般品质音效和电影般画面的游戏的时候，心里想的，却是 15 年前的许多东西。

那个小小的，以红白两色为主的机器，有着极为简陋的操纵器和粗糙沉重的软件载体，带来的却是至今永远无法忘怀的激情和震撼。

也许我们都已经老了，也许老人注定要被新人取代。但是总有一些属于本质的东西，是很难被涂改和抹煞的——虽然，美丽诱人的外表常使我们迷惑。

游戏为我们而生，我们被游戏发展着；我们成为了游戏的负累，游戏最终出卖了我们。

我并不指望在 CD-ROM 的熏陶中成长起来的玩家，也去寻找那种与我相同的感受。试图把馒头配咸菜时的那种鲜香教授给一个吃惯了麦当劳的孩子，是一个永远也难以实现的幻想中的神话。少数人的热情，决定不了发展的必然规律。

总有一些老公司倒下，也有一些新公司站起来。老的公司留下了经验，新的公司带来了革命。这个社会，也就在这样的过程中慢慢发展着。

有人说，任何发展总是螺旋式上升的，在今天被否定的许多东西，也许在不久之后，又将被人重新拾起。我相信这是真的。

也许在那一天到来的时候，游戏和我们，都不再有那么沉重的负累；也许在那一天到来的时候，游戏和我们，能够再次真心相对。

我期待着，尽管这期待近乎渺茫。

新 闻 短 波

■ **PC 版"SEGA GT"发售日确定:** SEGA 日前表示,在 DC 上颇受好评的赛车游戏"SEGA GT"将在今年 3 月 28 日推出 PC 版。PC 版除了完全移植 DC 版游戏内容外,还追加了原创赛车与赛道。

■ **KONAMI 年度软件销量突破千万:** KONAMI 在 2000 年度日本国内的软件销量已经突破 1000 万套,这是该公司自 1998 年以来连续第三年软件销量突破千万大关。分析家认为,令 KONAMI 财务状况喜人的主要原因是"游戏王"系列、"DDR"系列以及各种体育游戏的热销。除了在日本国内畅销外,KONAMI 软件在海外也保持着良好的销路。

■ **GAMECUBE 半导体生产工厂竣工:** NEC 表示,他们与任天堂合资 3000 亿日元兴建,专门用来生产 GAMECUBE 图形芯片的半导体工厂已经竣工,GAMECUBE 主机随即进入量产阶段,预计今年七月发售的目标应该能够顺利实现。这家新建的半导体工厂位于日本九州的熊本市,占地面积约 8300 平方米。

■ **"最终幻想 2"发售日确定:** WSC 版"FF2"已经确定于今年 5 月 3 日发售,售价 5200 日元。由于容量增加到 32M,不仅令游戏画面得以大幅强化,玩家还可以在战斗系统中选择"传统模式"和"原创模式"。

■ **DC 销量倍增:** 欧洲世嘉表示,自 DC 主机售价由原本的 149 英镑下降到 99 英镑后,主机销量激增,几乎每周都有数万台主机售出,在日本的月间销量甚至超越了索尼的 PS2,相信 200 万台的存货会很快销售一空。

■ **"毁灭公爵"舍 PS2 登陆 XBOX:** 曾在 PC 上掀起轩然大波的射击游戏"DUCK"将正式登陆新主机 XBOX。制作公司 3D Realms 的 George Broussard 称,虽然 PS2 也是一台性能卓越的游戏机,但 32MB 的内存略显不足,因此他们计划将"DUCK"移植给 XBOX。X 版"毁灭公爵"不仅在画面方面得到强化,新要素的导入也为游戏增色不少。

■ **任天堂重视 RPG 游戏开发:** 根据 RetroStudios 传出的消息,目前该公司正在为任天堂新主机 GAMECUBE 开发一款具有浓厚欧洲中世纪色彩的幻想 RPG。游戏构架类似"龙与地下城",除多线化剧情外,还导入了动作游戏的成份,战斗系统则摒弃了传统的回合制,令操作性和战略性得以强化。另有消息称,目前有多款对应 GAMECUBE 的 RPG 游戏正在制作中,其中一款将由任天堂与世嘉携手开发。任天堂承诺,GAMECUBE 将兼顾各种游戏类型,以前 N64 缺少 RPG 游戏的现象将不复存在。

■ **主机未发售,模拟器先行:** 擅长同司法界打交道、以官司诉讼出名的任天堂可能又有新目标了。因为在 PC 界已有 VirtualGameBoy、iGBA、BoycottAdvance 等三套软件声称可以在 PC 平台上模拟 GBA 游戏。经过 GBA 对应游戏的设计公司测试,虽然这些模拟器在绘图能力上与真正的 GBA 还有一定差距,但是已经相当贴近了。面对这种情况,相信任天堂绝对不会置之不理,对簿公堂是必然的。有关事态发展、胜负归属请留意本刊后续报导。

■ **"合金装备 2"延期至明年发售:** 根据英国游戏媒体从 KONAMI 内部探听的消息,PS2 大作"合金装备 2"可能无法赶在年内推出,而延期到 2002 年 2 月发售。不过这则消息尚未得到 KONAMI 的证实。

■ **EIDOS 发布 PS2 新作:** EIDOS 旗下的研发小组 Core Design 宣布,目前有四款 PS2 游戏正在开发中,它们的发售日分别是:"Project Eden"(PS2、PC)预定 2001 年 9 月发售;"Herdy Gerdy"(PS2)预定 2001 年 10 月发售;"Thunder hawk III"(PS2)预定 2001 年第四季发售;"盗墓者"(PS2、XBOX、PC)预定 2002 年发售。

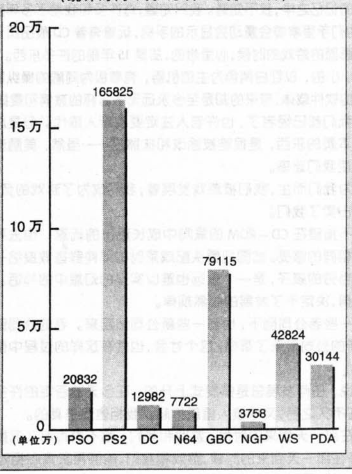
■ **WSC 销量突破百万:** 截止至今年 2 月,BANDAI 于去年 12 月 9 日发售的手掌机 WSC 的销量已经突破 100 万台。为了纪念这一销售业绩,BANDAI 将在近期举行庆祝活动。

■ **ATLUS 公布 RPG 新作:** ATLUS 美国分公司宣布,将于今秋在 PS 上推出 S·RPG 游戏"Hoshigami: Ruining Blue Earth"。ATLUS 的开发人员称,这款游戏将把玩家重新带入 RPG 的深奥世界,在游戏中会有 40 个不同的任务设定,玩家必须细心找到最有效的攻击模式来

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机月间销量表

(统计时间 1 月 15 日~2 月 11 日)



日本市场各机种软件周间发卖比例

(统计时间 1 月 15 日~2 月 11 日)

2001.1.15~1.21	2001.1.29~2.4
1.GB 软件:占市场份额 32.1%	1.PS2 软件:占市场份额 41.1%
2.PS2 软件:占市场份额 20%	2.GB 软件:占市场份额 20.2%
3.PS 软件:占市场份额 17.9%	3.PS 软件:占市场份额 19%
4.N64 软件:占市场份额 116%	4.WS 软件:占市场份额 9.1%
5.WS 软件:占市场份额 4.8%	5.N64 软件:占市场份额 7.7%
2001.1.22~1.28	**2001.2.5~2.11**
1.PS2 软件:占市场份额 63.4%	1.PS2 软件:占市场份额 30.9%
2.GB 软件:占市场份额 16.4%	2.GB 软件:占市场份额 29.6%
3.PS 软件:占市场份额 10.5%	3.PS 软件:占市场份额 19.4%
4.N64 软件:占市场份额 5.4%	4.N64 软件:占市场份额 11.6%
5.WS 软件:占市场份额 3.8%	5.WS 软件:占市场份额 7.3%

- PSO:PS ONE,PS 的便携式主机;
- PS2:PLAY STATION 2,SONY 推出的 128 位电视游戏机;
- DC:DREAMCAST,SEGA 推出的 32 位电视游戏机;
- N64:NINTENDO 64,任天堂推出的 64 位电视游戏机;
- GBC:GAMEBOY COLOR,任天堂推出的 8 位彩色手掌机;
- NGP:NEOGEO POCKET COLOR,SNK 推出的 16 位彩色手掌机;
- WS:WONDER SWAN,BANDAI 推出的 16 位手掌机,包换 WSC;
- PS PDA:POCKET STATION,SONY 为 PS 推出的 PDA。

注:以上月间销量统计参考自日本"周刊ファミ通"杂志 2 月 16 号至 3 月 9 日号四期。

推进游戏。相信喜欢"Tactics Ogre"和"FFT"的玩家会对该作感兴趣。

■ **"柏德之门"将证实 PS2 的硬件实力：**尽管许多游戏厂商都抱怨 PS2 游戏难于开发，但是负责 PS2 版"柏德之门：Dark Alliance"的制作人 Ezra Dreisbach 却持反对意见。Ezra Dreisbach 表示，PS2 开发环境并没有外界传言的那么糟糕，它硬件处理速度非常快，尤其是在 3D 运算方面。只不过需要开发人员的构思方式稍微转变一下，如果适应了 PS2 的开发环境，就会发现 PS2 硬件的强大。同时，Ezra Dreisbach 承诺，PS2 版"柏德之门"将在开启全部特效、反锯齿的情况下为玩家带来惊异的视觉效果。

■ **HUDSON 下调财务预算：**由于去年圣诞软件销售情况低迷，加之 PS2 游戏"D.N.A."发售延期，HUDSON 公司不得不下调 2001 年 3 月期的财务报表，营业额由 100 亿日元下降到 77 亿日元，预期的 6 亿日元税后利润也变成了 4.5 亿日元赤字。

■ **GAMEGEAR 重出江湖：**美国 Majesco 公司宣布，他们已经取得 SEGA Toys 授权，将重新推出已被淘汰的世嘉手掌机 GAMEGEAR。目前主机售价暂定为 29.99 美元；软件售价 14.97 美元，比以前有了大幅度的下调。预计推出的游戏有："索尼克"、"索尼克弹珠台"、"小精灵"、"小精灵小姐"、"狮子王"、"阿拉丁"、"森林王子"、"唐老鸭"、"凯撒大帝"、"超级坦克大战"。

■ **娜可露露登场 PC 冒险游戏：**日本 Inter-Lets 公司声称已经取得了 SNK 著名女性角色"娜可露露"的肖像权，以制作一款对应 PC 的冒险游戏。该作将由"侍魂"系列的原班制作人员负责开发，声优生驹治美担任娜可露露的配音。游戏预计今年 6 月推出。

■ **北美 GAMECUBE 提前发售：**任天堂副总裁称，GAMECUBE 在北美的发售期将由原计划的十月份提前至九月。这项消息是在日本的"GBA 专题发表会"上传出的，目前任天堂美国分公司尚未就此发表正式声明。

■ **号称超越"GT3"赛车游戏发布：**以开发 DC 赛车游戏"MS-R"扬名的欧洲软件商 Bizarre Creations 宣布，他们将在 3 月 13 日召开的微软"Game Stock 发表会"上公布一款 XBOX 赛车游戏新作。Bizarre Creations 声称，游戏画面将大幅超越 PS2 的招牌赛车游戏"GT3"。

■ **冈村秀树莫名离任：**据业界消息灵通人士透露，世嘉公司董事冈村秀树已辞去了董事的职务，彻底离开世嘉公司。冈村秀树曾担任过土星事业部部长，在入交昭一郎接任世嘉社长后，升职为世嘉公司董事，并兼任 DC 事业部部长，负责与 DC 主机相关的一切事宜，并在为 DC 的宣传及推广上发挥了非常大的作用。目前，世嘉尚未对冈村秀树的离职发表任何官方声明，而冈村的离职原因和离职后的去向也不得而知。唯一可以肯定的是，在世嘉公布的高层管理人员的名单中已经没有了冈村秀树的名字。有关冈村离职的事件请读者留意本刊后续报道。

■ **日本 XBOX 流通体制确立：**微软 XBOX 事业部在 2 月 14 日宣布与日本厂商 Soft Bank、Hap-Net 合作成立 XBOX 专售事业部，为 XBOX 登陆日本市场铺路。为了推广 XBOX 主机，Soft Bank 将成立一个子公司负责 XBOX 的营运工作，而 Hap-Net 也将成立 XBOX 事业准备室，负责 XBOX 的业务推广。两家公司将在今年 6 月份发表进一步的消息。

■ **"怒之铁拳 4"登场 XBOX：**据互联网的消息称，著名清版 ACT"怒之铁拳"（又称"格斗三人组"）系列的最新作将登场于 XBOX。新作将彻底发挥"魔盒"的强大机能，带给玩家耳目一新的感觉。

■ **CSK 年度三月期获利创新高：**根据 CSK 发布的本年度三月期的财务报告显示，CSK 在今年三月期的营业额为 1180 亿日元，税后利润 111 亿日元，分别创下了历史新高。不过 DC 主机停产给 CSK 带来了两百亿日元的损失，因此 CSK 还是无法摆脱年度赤字的厄运。但是该集团高层认为这种窘迫局面即将结束，DC 所引起的损失都已列在这个财年中，CSK 有望在下财年里出现盈余。

■ **DC 月刊 RPG"黄金之门"提前收尾：**由于 DC 主机已经停产，CAPCOM 不得不忍痛将月刊 RPG"黄金之门"提前结束，今年 10 月 10 日发售的第七卷将成为系列的最终篇。为了保证故事的完整性，未来四至七卷的内容将比前三作更为丰富，绝对不会让玩家感到唐突收尾。CAPCOM 宣布，"黄金之门"后四卷的发售日分别是 4 月 12 日、6 月 6 日、8 月 8 日和 10 月 10 日。



■ **电玩界三巨头将为 E3 展致开幕词：**美国互动数码软件协会（IDSA）宣布，今年的 E3 大展定于 5 月 17～19 日于美国洛杉矶国际展览馆举办，并将邀请 SONY、微软、任天堂高层人员致开幕词。这三位高层人士分别是：SCEI 美国分公司副总裁 Kazuo Hirai、微软 XBOX 事业部最高执行长 Robert Bach 和美国任天堂副总裁 Peter Main。

本期"新闻眼"由黄金莱因和风林协力制作，特此致谢！

■2001 年 4 月 PS 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
ASCII 轻便合集 VOL.9 能量闪电	アスキーカジュアルコレクション Vol.9 パワードール 2	PS	ASCII	5 日
ASCII 轻便合集 VOL.10	アスキーカジュアルコレクション Vol.10 パスランディング 2	PS	ASCII	5 日
X-MEN MUTANT ACADEMY	X-MEN MUTANT ACADEMY	PS	SUCCESS	12 日
精灵合集	ビクターホラーコレクションバンパイアハンターD	PS	不明	19 日
FORGET ME NOT 大游行	Forget me not－パレット－	PS	ENTERPLIN	26 日
KONOHANA：真实报告	KONOHANA：True Report	PS	SUCCESS	26 日
超级 1500 系列欢乐泡泡 5	SuperLite 1500 シリーズおえかきパズル 5	PS	SUCCESS	26 日
蜘蛛人	SPIDER MAN（スパイダーマン）	PS	SUCCESS	26 日
私立凤凰学院 3 年纯真组	私立凤凰学园 3 年纯真组	PS	J WING	26 日
快乐时光	ハッピーダイエット	PS	不明	26 日
转向一旁	ふりむけば邻に	PS	PRINCESS SOFT	26 日
实况野球 2001	实况パワワルプロ野球 2001	PS	KONAMI	26 日
化解危机 泰坦计划	タイムクライシスプロジェクトタイタン	PS	NAMCO	26 日
大家的汉字教室 挑战!!汉字考试	みんなの汉字教室 挑战!!汉字检定	PS	不明	上旬
三洋柏青哥 5	三洋パチンコパラダイス 5 ウキウキ大渔旗	PS	ALIMU SOFT	4 月
招待麻雀	サラリーマン接待麻雀	PS	WEDITE	4 月
元祖动物占卜 恋爱占卜	元祖！动物占い＋恋爱占いパズル	PS	CULURE BRAIN	4 月
VR 飞龙拳	バーチャル飞龙の拳ダッシュ	PS	CULURE BRAIN	4 月
迪克的比比	テクノビービー	PS	NAMCO	4 月

注：以上发售表的统计时间为 3 月 10 日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

■2001 年 4 月 PS2 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
情歌	Love Songs アイドルがクラスメ～ト	PS2	D3	5日
情歌初回限定版类型 A	Love Songs アイドルがクラスメ～ト初回限定版[タイプ A 濑户、观月バージョン]	PS2	D3	5日
情歌初回限定版类型 B	Love Songs アイドルがクラスメ～ト初回限定版[タイプ B 双叶、樱井、神药バージョン]	PS2	D3	5日
情歌初回限定版类型 C	Love Songs アイドルがクラスメ～ト初回限定版[タイプ C 橘、桃园、天城バージョン]	PS2	D3	5日
多尔鲁之石 3	トゥルーラブストーリー3	PS2	ENTERPLIN	5日
A 列车 2001 追加车辆版	A 列车で行こう 2001 追加车　ディスク	PS2	ATDISC	上旬
BASIC STUDIO	BASIC STUDIO パロフルゲーム工房	PS2	ATDISC	4月
枪之心	GUN = HEARTS	PS2	MEDIA FACTOR	4月
彩色石	フリントストーンビバ!ロックベカス BOX	PS2	MADIA FACTOR	4月
吉他男孩 ONE	ギタルマンワン	PS2	KOEI	4月
高尔夫 VOL.1	ゴルフ・ナビゲーターVOL.1	PS2	SPIKER	4月
高尔夫 VOL.2	ゴルフ・ナビゲーターVOL.2	PS2	SPIKER	4月
高尔夫 VOL.3	ゴルフ・ナビゲーターVOL.3	PS2	SPIKER	4月
GT 赛车 3 A－SPEC	グランツーリスモ 3 A－spec	PS2	SCE	4月
机甲兵团 J－PHOENIX	机甲兵团 J－PHOENIX	PS2	TAKARA	4月
超级麦克风	スーパーマイクチャン	PS2	不明	4月
雷曼 革命	レイマンレボリューション!	PS2	UBI	4月

■2001 年 4 月 DC 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
CANVAS	Canvas(キャンバス)～セピア色のモチーフ～	DC	NEC	5日
ES	es(エス)	DC	SEGA	5日
速度之魂 1937	スピリットオブスピード 1937	DC	不明	5日
天使礼物	エンジェルプレゼント	DC	NEC	12日
此花:真实报告	KONOHANA:True Report	DC	SUCCESS	26日
HAPPY LESSON	HAPPY★LESSON	DC	TETAM	26日
地球的朋友	ちQのトモダチ	DC	NICS	26日
WWF ROYAL RUMBLE	WWF ROYAL RUMBLE	DC	YOX	26日
黄金之门 4	エルドラドゲート 第 4 巻	DC	CAPCOM	4月
靠近～祈祷之丘～	Close to～祈りの丘～	DC	KID	4月

■2001 年 4 月 GBA 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
BACKS 夺还屋	グットバッカーズ夺还屋～地狱のスカラムーシュ～	GBA	KONAMI	26日
耽美梦想	耽美梦想マイネリーベ	GBA	KONAMI	26日
宇宙管理员	"スペースヘキサイト"メーテルレジェンド EX	GBA	SARUDAN	27日

■2001 年 4 月 WS 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
名侦探柯南 落日女王	名探偵コナンタ暮れの皇女	WS	BANDAI	5日
猎人 X 猎人	HUNTERxHUNTER～それぞれの決意～	WS	BANDAI	下旬
KAPPA GAMES 三毛猫	KAPPA GAMES 三毛猫ホームズゴーストパニック	WS	光文社	下旬
钻地小子	ミスタードリラー	WS	NAMCO	4月

■2001 年 4 月 N64、GB 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
动物之森	どうぶつの森	N64	NINTENDO	4月
勇者斗恶龙 怪物篇 2	ドラゴンクエストモンスターズ 2 マルタのふしき鍵・イルの冒険	GB	ENIX	12日
猎人 X 猎人～禁断的秘宝～	ハンター×ハンター～禁断の秘宝～	GB	KONAMI	12日
美食系列② 美味面包师	なかよしクッキングシリーズ②おいしいパン屋さん	GB	MDO	中旬
宠物系列⑤ 可爱的仓鼠 2	なかよしペットシリーズ⑤かわいいハムスター2	GB	MDO	下旬
招唤恶棍	おいでラスカル	GB	TAM	4月
高尔夫岛	ゴルフランド	GB	NINTENDO	4月
巴姆太郎 2	とっとこハム太郎 2 ハムちゃんず大集合でちゅ	GB	NINTENDO	4月
FROM TV ANIMATION 一片梦	From TV animation ONE PIECE 梦のルフィ海贼团诞生!	GB	BANPRESTO	4月
口袋中的王国	ポケットの中の王国	GB	BACKT	4月
DX 人生游戏	DX 人生ゲーム	GB	TAKARA	4月
DT	DT	GB	MEDIA FACTOR	4月

注:以上发售表的统计时间为 3 月 10 日,表中游戏的发售日有变动的可能性。

美年达 中国电玩榜

本月"美年达中国电玩榜"统计时间为 2001 年 2 月 1 日～2 月 28 日，这期间共收到有效选票 5000 票。

以下排行榜中，"昔"一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中"新"表示该游戏第一次上榜，"再"表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游 戏 名 称	计票
1	1	最终幻想 8 厂商：SQUARE 类型：RPG 发售日：99.2.11	1931
2	2	最终幻想 9 厂商：SQUARE 类型：RPG 发售日：2K.7.7	1388
3	4	恐龙危机 2 厂商：CAPCOM 类型：AVG 发售日：2K.9.6	1207
4	3	生物危机 3·最终逃脱 厂商：CAPCOM 类型：AVG 发售日：99.9.22	1140
5	11	射雕英雄传 厂商：SCEI 类型：RPG 发售日：2K.11.5	1008
6	6	实况胜利十一人 2000 (KONAMI、SPG)	887
7	5	寄生前夜 2 (SQUARE、AVG＋RPG)	849
8	8	超级机器人大战 α (BANPRESTO、SLG)	774
9	7	合金装备·索利德 (KONAMI、ACT)	602
10	10	勇者斗恶龙 7 (ENIX、RPG)	595
11	12	永恒传说 (NAMCO、RPG)	546
12	9	实况胜利十一人 4 (KONAMI、SPG)	475
13	14	最终幻想 7 (SQUARE、RPG)	378
14	13	生物危机 2 (CAPCOM、AVG)	347
15	15	北欧战神传 (ENIX、RPG)	325

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游 戏 名 称	计票
1	1	最终幻想X 机种：PS2 厂商：SQUARE 类型：RPG 发售日：预定 2001 年春	6021
2	3	樱大战 3～巴黎的燃情岁月 机种：DC 厂商：SEGA 类型：SLG＋AVG 发售日：2001 年 3 月 22 日	2713
3	5	沙加徽章 机种：PS 厂商：ENTER BRAIN 类型：S.RPG 发售日：2001 年 3 月	2692
4	4	GT 赛车 3 机种：PS2 厂商：SCE 类型：RAC 发售日：2001 年 4 月 15 日	2258
5	9	合金装备 2～自由之子 机种：PS2 厂商：KONAMI 类型：ACT 发售日：2001 年预定	2125
6	10	超级机器人大战 α 外传 机种：PS 厂商：BANPRESTO 类型：SLG 发售日：2001 年春	1320
7	6	最终幻想 2 机种：WSC 厂商：SQUARE 类型：RPG 发售日：2001 年 5 月 3 日	1129
8	8	星海传说 3 机种：PS2 厂商：ENIX 类型：RPG 发售日：未定	1055
9	新	勇者斗恶龙怪兽篇 2 机种：GB 厂商：ENIX 类型：RPG 发售日：2001 年 3 月 20 日	975
10	新	莎木 2 机种：DC 厂商：SEGA 类型：SLG＋AVG 发售日：2001 年春预定	848

“美年达中国电玩榜”累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)							
序	昔	游 戏 名 称	计票	序	昔	游 戏 名 称	计票
1	1	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	46939	21	21	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	5375
2	2	生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	36547	22	24	超级机器人大战α (PS、BANPRESTO、SLG)	5332
3	3	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	25612	23	22	合金弹头 X (ARC、SNK、STG)	5287
4	4	世界足球·实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	23017	24	23	圣剑传说·玛娜传奇 (PS、SQUARE、A·RPG)	4643
5	5	99 格斗之王·千年之战 (ARC、SNK、FTG)	18730	25	25	97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	4585
6	6	生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	16239	26	27	大航海时代 4 (PS、KOEI、SLG)	4579
7	8	口袋妖怪·金银 (GB、NINTENDO、RPG)	13701	27	26	R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC)	4521
8	7	97 格斗之王 (ARC、SNK、FTG)	13179	28	28	仙剑奇侠传 (SS、SOFTSTAR、RPG)	3705
9	10	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	12629	29	28	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	3593
10	9	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	12367	30	38	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	3485
11	11	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	10332	31	34	莎木一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	3416
12	12	穿越时空 (PS、SQUARE、RPG)	9444	32	30	恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)	3269
13	14	最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG)	8784	33	31	98 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	3146
14	13	合金弹头 2 (ARC、SNK、STG)	8397	34	32	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	3024
15	15	'99 格斗之王·千年之战 (PS、SNK、FTG)	7352	35	33	彩之爱歌 (PS、KONAMI、SLG)	2854
16	16	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG)	7006	36	35	97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	2645
17	17	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	6302	37	36	宿命传说 (PS、NAMCO、RPG)	2505
18	18	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	6054	38	再	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	2441
19	19	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	5935	39	37	吞食天地 2·赤壁之战 (CPS1、CAPCOM、ACT)	2395
20	20	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC)	5548	40	新	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	2309

填写选票的注意事项:A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”;C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

●本月 PS 榜出现了惊人的变化——“射雕英雄传”一路狂飙至第五名,真是出乎小编们的预料。看来,中文游戏始终是玩家们一直盼望的,而作为第一款中文 PS 游戏,“射雕”无疑是大家关注的焦点,更应支持。是否能继续上升势头,现在还不敢说,能够坐稳更是难以预料的……另外,“DQ7”稳坐第十的位子也是史料不及,看来,“DQ”的着迷者还是很多的,尽管游戏没有华丽的画面,但是出色的游戏剧情还是赢得了许多玩家的心!

●本期的累计榜中 DC 上期下榜的“生化代号”再度显身,票数扶摇直上。为了保持走势,俺可不敢再说“大话”了,希望下期累计榜还能出现她们的身影,阿门!

●日本方面,游戏销量第一被“鬼武者”占据,从人气来看,很有可能达到日本八十万份的销量,真是不俗的成绩。分析一下,可以看出 CAPCOM 对本作是押了很大宝的。不仅是在宣传方面十分的卖力,而且在 CG、画面上更是精雕细琢,对于久没有大作出现的 PS2 来说,无疑是非常有利的。近几期 PS2 硬件销量因世嘉的加入而增长迅猛,再加上“鬼武者”的出众表现及“GT3”等大作的发售,相信 PS2 可以保持持续稳定的销量。

●看看最新游戏发售表,加上预定发售的游戏,似乎有一种玩不过来的感觉。不仅是 PS2,街机、DC 都是大作众多。还有 GBA 挟数十款重量级游戏的震撼首发,业界一片欣欣向荣的景象。与此相反的是,许多著名游戏厂商年度财政结算后,都出现了大副赤字。编辑部内的各位都开玩笑说:没有为任天堂卖力的都会赤字一片的。(笑)

●日本最新的期待榜上,随着“鬼武者”的发售,DC“樱大战 3”已经上升到了第二名,看来其在日本玩家中人气依旧强劲呀!



日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG、2K.8.26)	1330
最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG、2K.7.7)	855
鬼武者 (PS2、CAPCOM、AVG、2K1.1.25)	843
永恒传说 (PS、NAMCO、RPG、2K.11.30)	583
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	479
不可思议的迷宫 风来西林 2~鬼袭来！西林城~ (N64、CHUNSOFT、RPG、97.1.31)	355
奥伽战争 2 (SFC、QUEST、S·RPG、不详)	299
保镖 (PS2、SQUARE、RPG、2K.12.23)	281
樱大战 2~望君珍重 (DC、SEGAI、SLG、不详)	253
超级机器人大战 α (PS、BANPRESTO、S·RPG、2K.5.25)	240

日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
勇者斗恶龙 7~伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG、2K.8.26)	13409
最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG、2K.7.7)	8662
永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	6265
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	3562
不可思议的迷宫 风来西林 2~鬼袭来！西林城~ (N64、CHUNSOFT、RPG、97.1.31)	2995
保镖 (PS2、SQUARE、RPG、2K.12.23)	2541
最终幻想 (WS、SQUARE、RPG、2K.12.9)	2282
鬼武者 (PS2、CAPCOM、AVG、2K1.1.25)	2264
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、98.2.11)	2231
超级机器人大战 α (PS、BANPRESTO、S·RPG、2K.5.25)	2109

街机游戏当月排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	计票
97 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	422
99 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	374
格斗之王 2000 (MVS、SNK、FTG)	229
合金弹头 2 (MVS、SNK、STG)	224
98 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	162
合金弹头 X (MVS、SNK、STG)	137
合金弹头 3 (MVS、SNK、STG)	96
吞食天地 2·赤壁之战 (CPS1、CAPCOM、ACT)	61
侍魂·天草降临 (MVS、SNK、FTG)	43
打击者 1945·2 (不明、彩京、STG)	38

日本家用机月间销售排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
鬼武者 (PS2、CAPCOM、AVG、2K1.1.25)	683032(683032)
大金刚 2001 (GB、NINTENDO、ACT、2K.1.21)	105028(105028)
口袋妖怪·水晶 (GB、NINTENDO、RPG、2K.12.14)	101942(1328233)
游戏王 4~最强决斗者 (GB、KONAMI、RPG、2K.12.7)	99390(1965002)
勇者斗恶龙 3 (GB、ENIX、RPG、2K.12.8)	48920(434463)
米奇美国大赛车 (N64、NINTENDO、RAC、2K.1.21)	48822(48822)
最初的一步~胜利拳击 (PS、ESP、SPG、2K.12.14)	48746(244918)
口袋妖怪斗技场·金银 (N64、NINTENDO、ETC、2K.12.14)	45662(513548)
超级机器人大战 COMPACT2 (WS、BANDAI、SLG、2K.1.18)	40913(40913)
马里奥聚会 3 (N64、NINTENDO、ETC、2K.12.7)	39005(754843)

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
德比共有俱乐部 2000 (NAOMI、SEGA、SLG)	54429
VR 射手 2·2000 版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	17831
罪恶工具 X (NAOMI、SAMMY、FTG)	15190
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	14228
嘉卡与坦巴琳 (NAOMI、SEGA、SLG)	11491
POWER SMASH (NAOMI、SEGA、SPG)	9241
电脑战机 VIRITUA ON·神剧七巧板 (MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	6550
忍者攻击 (NAOMI、NAMCO、STG)	6352
钻地小子 2 (不明、NAMCO、ACT)	5928
化解危机 2 (SYSTEN23、NAMCO、STG)	5700

欧美家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
WWF 暴烈摔交 2 (PS、THQ、SPG)
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? (PS、EIDOS、AVG)
司机 2 (PS、INFOGRAMES、RAC)
007~黑日危机 (PS、EA、STG)
莎木一章横须贺 (DC、SEGA、FREE)
FIFA 2001 (PS、EA、SPG)
口袋妖怪 弹珠台 (GB、NINTENDO、ETC)
口袋妖怪 黄 (GB、NINTENDO、RPG)
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND (PS、EA、SLG)
盗墓者 历代记 (PS、EIDOS、ACT)

以上排行榜中和"日本家用机月间销售排行榜"部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 2001 年 2 月 16 日~2001 年 3 月 9 日四期。其中"家用机游戏新作期待排行榜"及"日本家用机游戏当月排行榜"统计依据为"周刊ファミ通"杂志的 2001 年 3 月 9 日。

本期参与"美年达中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"美年达中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

广西罗城	唐堂	吉林四平	张雨辉	北京	田佳斐	江苏句容	陈俊涛	河南桐柏	张帅男
新疆乌市	吴冰	辽宁本溪	朴哲	广西柳州	吴春禄	广西陆川	林恒	河南郑州大学	崔程
广西武宣	陈兵兵	安徽蚌埠	王燕	广东开平	谭钧平	北京宣武	王梁	江苏滨海	孙伟峰
广西桂林	梁博	广西南宁	张伟强	上海石化	涂宏亮	山东滕州	陈涛	上海威海路	林彬
黑龙江哈尔滨	何浩	辽宁丹东	于振兴	陕西西安	李鹏	江苏泰兴	周小飞	江苏常熟	马文杰
广东汕头	梅彬	广东汕头	蔡嘉生	上海杨浦区	吴荣	贵州安顺	汪璇	广西南宁	韦威
广东潮阳	陈钦怀	陕西宝鸡	李勇	河北石家庄	姚硕	河北廊坊	姚峰	北京海淀	任远
黑龙江黑河	韩在文	辽宁抚顺	穆郁	天津塘沽	王峰	福建福鼎	王豫桐	江苏无锡	倪炜
上海南市	陈黎俊	福建泉州	何彦峥	吉林省吉林市	于剑飞	广东兴宁	赖坚新	江苏张家港	李涛
上海黄浦	朱亮	湖南湘乡	肖巍	北京石景山	罗霆	四川自贡	杨强	浙江台州	梁广宇

●有一天我死了，也得把我的 MD、SS、DC 一齐带进坟墓里。在天堂的时候也要真真正正地做一名 SEGA 铁杆！（燕山赵旭）/行了行了。别越给登你就越来劲儿了。搞什么嘛！把宝贵的页角弄得乌烟瘴气的。中了赵旭的“即死”魔法，天语绝望地呐喊，“还我页角以蓝天！”…
●世嘉你成了世界第一大软件商后，请别忘了我们这群铁杆啊！（广东河源正版世嘉迷 吴少军）

VR 战士 4

荣誉责编 VRXTT

街机/PS2 | 厂商：AM2 OF CRI | 类型：格斗技
发售日：2001 年稼动预定/PS2 版未定

几乎所有玩家都非常期待的 NAOMI2 基板代表游戏——VR 战士 4，终于有一些初期画面公布了。这里向大家做一综合性的说明。从这些精密的画面中，我们能够强烈地感受到技术进步带来的视觉震撼。

毫无疑问，游戏在操作感上不会让新老玩家失望。

基板 XGA 输出 1024×768dot，有锯齿！！？？





SOFT#2 TOP



→忍者的新装。看似简单，描绘起来绝对不容易。

就算是黑白图，我们也看到令人厌烦的“锯齿”。难道这就是传说中的 NAOMI2？

实际上在 AOU 会场中，SEGA 并未排除以 PLASMA 彩电来展示片段。这里大家看到的图片，同样是非常高清晰度的。毋需强调“开发初期”一类托辞，要向观众展示“画质”，就请动用 1024×768 的解像度——哪怕有“锯齿”出现。显然，我们看到的是 XGA 级、明显经过“抗锯”处理之后的锯齿，并非普通电视画面的无抗锯“锯齿”。

本次 AOU 展的亮点不夸张地说就是这 VF4。世嘉欲凭借其次世代基板和“旗舰”游戏再一次打破街机沉闷现状，看来是时候了。相信就算 XBOX 的实力再惊人，NAOMI2 也有胜出的地方。

128MB 帖图，近镜 OK。开 6 点光源，千万多边形 OK。

我们讨论硬件性能，应结合实际画面。那么在 VF4中，角色的超精密建模要比 MODEL3 时代高出一个级别。NAOMI2 营造的 VF4，相当于使用到 32MB×4（POWER VR2 解压缩）= 128MB 纯材质容量。需要进一步指出的事实是，基板打开了与常规光源截然不同的全新动态光源——6 个！！当我们看到 VF4 的实际画面后，第一眼被震撼的很可能不是角色或背景的写实描绘，而是那略显夸张的光源扫过角色身体时的瑰丽与宏大——人物的“存在感”借此发挥？——遵循以上条件，VF4 提供给玩家实实在在的壹千万 PPS。



←铃木裕是一个勇士，真正的勇士。编者很是敬佩。印象中照片上的裕从未『西服领带』过。难道是个休闲派大师？（笑）

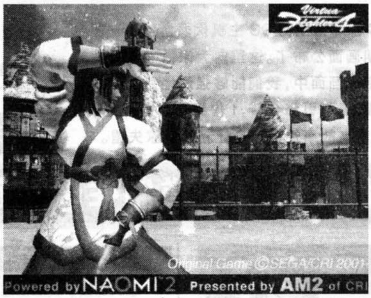


↑VF 始终是一个真正三维、追求技击手感（力感）与美感的游戏。

念奴娇·SEGA 怀古●世嘉东去，浪淘尽，千古风流公司。故垒全球，人道是，游戏界之老大。谁料索尼，惊涛拍岸，卷起 PS。2D 粗糙，只因胜在 3D。遥想土星当年，大作不断出，雄姿英发。傲视群雄，谈笑间，索尼抓耳挠腮。无奈史氏，多情向 SONY，贡上太 7。业界如梦，从此土星沉沦。（燕山）

格 1●在你面前，一切其他 RPG 游戏都黯然失色。(燕山赵旭)/天：电软当红花旦莱因总帅和彩火均推格 1(资格：前者 FF 全九代通、勇前五代通；后者格 1 通 N 遍)。我虽为老外，但格 2 没问题，49 小时逐行扫描台词，感觉 ELENA 唱圣诗的几段超爆、DEVINE 剑入 VALMAR 身体 CG 惊骇、MILLENIA 死前感动、MAREG 死前 CG 台词和配音均大好……
●世嘉终于转职了，从重装的骑士转成了轻装的剑客；我也该转职了，却是从轻装的剑客转成重装的骑士！(山东即墨三中 姜寿海)/天：迷们的话确实不一样。





←梅小路。技击感怪异，以速度压制为主，上中下段缭乱。从左图看，葵的这个姿势非常奇特，恐怕已不再是那个打赢后总爱说“弱呀弱呀我弱吗”的小姑娘了。其上衣压花图案精美至极，折边一律暗花贴图，有语言无法形容之妙。头型未变，但显然比 3 代愉悦。掌、肘追加护具。

一名电玩记者用 DV 摄录机 + 笔记本，无论如何采访不到这么精细的图片。厂家公布这么几张图片，意义重大。首先，4 代每一名角色都有 N 种外型可选，每一种服饰皆精密刻画。虎燕拳高手陈洛，在本作十分显老，其有一身精悍而不失豪华的装扮如上图——面料绸缎，通体精绣，就连鞋子都是超真实刻划——只是不知那灯笼袖口会否带有攻击判定？而洛对面的佩，在这里仍然是 1 代的行头，尤其是那双鞋，较土，与其另一身顶级服饰不可同日而语。上图画面背景的亭子贴图十分细腻，大容量 TEXTURE。几只鸟儿较好地烘托了“中华”气氛。

人物造型巨大，打者追加 GAUNTLET，真正专业格斗术



从前玩 VR，从来不觉得酷。打从 1 代起，没多久就出了铁拳 1，两者一比，VR 的造型稍嫌简陋。随着技术的进步，VR2 走上艺术道路，舜帝和里昂人设一举成功。到了 3 代，虽然人物更加饱满，若不能理解手感之硬，光看画面还是觉得搞笑感大于硬派。不过到了 4 代，铃木大师将每个角色老龄化，对其脸部进行非常精密刻划。如左图的沃尔夫，面部棱角分明，身体肌肉线条婉若雕塑。皮肤、口腔到位。



↑一直以为她是个新人。被告之是葵，下巴险些掉下。因我自问葵用得还不错。这是孙二娘。

这样看来，诸如追加一些护具、将人物表情变冷酷、改系统等也就到时候了，基板有实力。这种踏踏实实的进化，与卡普 SF1→SF2→SF3 异曲同工（隆很酷，但在 2 中也就那样儿了，任你再酷，只能那样儿。可到了 3 中，隆的酷度翻 10 倍。HUGO 种种非凡动作、表情、连技，就得靠基板）。

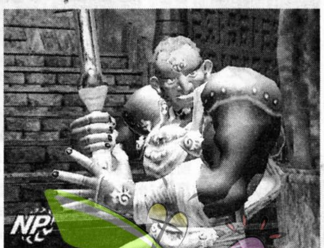
少林武僧独擅罗汉拳法，大师有缘必定营造金刚至尊硬派！！



完全出乎意料人的衣服精密

雪花形状，全真制作
雪地细腻，角色踩之

系统只知道又回到 3 键时代，取消闪避，以摇杆控制方向。再就是游戏的地形变化多端，战术丰富。以上具体未明。还要增加两个角色，其一为少林寺和尚，据悉此武僧异常酷呆。编者认为这与大师当年在少林寺所见所闻有关。借助究极基板之力，我们将在游戏中体会各种格斗技法的劲与力！！

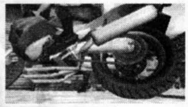


↑多么相似的画面啊！NAOMI2 正是以 NGC 为性能标尺并将其各项指标强化一倍而成。TECMO“死或生 3”可能在 NAOMI2 制作。

俺们 PS 玩家也玩正版！(请用春节晚会中范伟的腔调读)●因为俺的 PS 直读 IC 坏了，所以俺就图省事(?)，买正版玩，明智否？现在俺有太 8、生 2、铁 3、太 7、武藏，耗铁一又二分之一千，天语你说俺值嘛？(骨灰级菜鸟 江苏丰县中学 马东方)/天语你的 PS 已经成功获取“可供永久收藏”证书。

周昀来也！！！●天师，我要拜你为大哥！你能张嘴开牙对我说上一句话且登在电软！我……无(天语？)体投地呀！(做趴在地上状)。另外提醒大师(天语我吗？)小心全国玩家都到那机厅一睹你天师“真我的风采”呀！/游戏面前人人平等，我还要一睹大师你“六指琴魔”之境界呢！嗯？不好，“大师”一词可不能乱用……
●世嘉改变了我，但我无法改变世嘉。(保定南市区 王亮)　●幸好我没有买 DC(这个你们敢登吗？)(北京大兴 郭严)/天：哦？这不是登了吗……

莎木Ⅱ



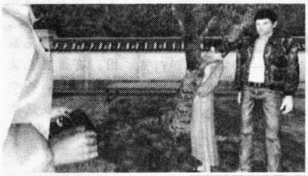
荣誉责编
QTEXTT

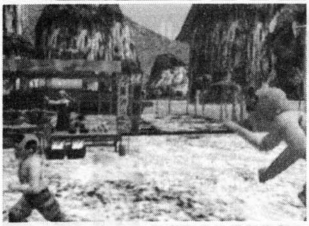
Dreamcast | 厂商：AM2 OF CRI | 类型：Free
发售日：2001 年 11 月美版(日版未定)

几乎所有玩家都非常期待 DC 主机代表游戏——莎木 2，终于有一些初期画面公布了。这里向大家做一综合性的说明。从这些精密的画面中，我们能够强烈地感受到技术进步带来的视觉震撼。(引擎全新，1 代纪录超有用)

毫无疑问，游戏在故事性上不会让新老玩家失望。

看过动画，我们知道制作者将每一个细节都考虑到了



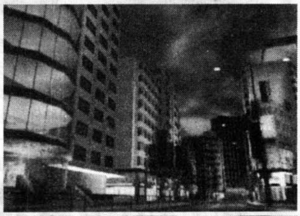


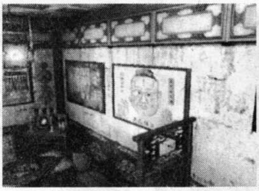
对场景的刻画

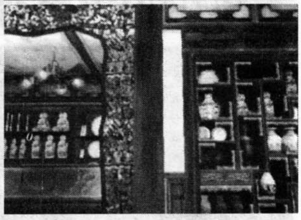
这次的故事发生在香港和内地，画面背景极富我国民族特色，不管欧美和日本玩家感觉如何，我们对此感到亲切即可。2 中的场景比一代要细致复杂得多，雕梁画柱，帖图量大。

●新要素 1——没有读盘时间

前作从部屋出来要 10 多秒，这次通篇最长不超过 2 秒，场景瞬时切换。游玩起来细腻而连贯，真正 FREE。







对人物的刻画

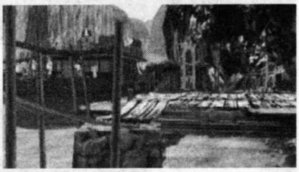
空前绝后的巨制，必须重视剧情。爱情至上？“妹妹型”角色“薰”，举手投足，是一个“俏”字，体现出制作者对生活的观察，观者大感动。编者认为新作对角色外型的描绘 POW↑↑。

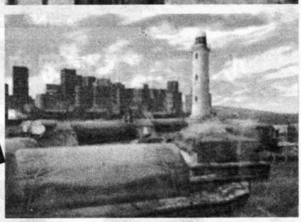
●新要素 2——“等待 SYSTEM”

几点几分到某处去“发生事件”？之前的几个小时就干耗吗？在新作中我们可以直接选择“等待”选项，即可不必闲逛，时间照流。

镜头运用

右边三幅图都是 WHARF？由于 2的场景比 1 宏大得多，在 CAM WORK 上的难度又提升了。通过想尽一切办法，编者认真观看盘中的那些画面，结论是，莎木是真正的互动电影。这种悲壮的黑色情节和近乎现实的种种设定，英雄美人全齐，必须使用电影手法。









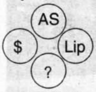
红秀瑛身在教会。为情救芭月？必见！！



左图端坐者为前作陈先生介绍给凉的“桃李少”，主持？凉不但要学武，还要在黑市擂台登场。打斗场面极感人。为生活所迫的凉是很可怜的。

对格斗的刻画

●新要素 3——“AS”&“NaviMap”超便利



画面右下角将有 4 个 I-CON，排列若手柄。已知 AS 为“Action Select”，它令玩家可与任意人物对话；Lip 项较重要，当有效距离内某人与凉相关，即会出现此标，你应慎重与其交谈；$ 标与花钱有关，什么去当铺或去看演出，用之。又，因香港场景过大，新增设地图，地图将在画面左下角。详情后报。



↑传说中的巨轮“玄风丸”……

致歉：因临时页码变动，风林全情主打之疯的 2，转移至第 5 期《菜鸟通》。

GT赛车3

由SCEI亲自制作、号称是赛车游戏究极之作的《GT赛车3》即将在PS2上推出了，虽然比先前所说的发售日期晚了一些，但从现在所公布的资料来看，玩家们的等待是非常值得的，这款游戏无愧于有史以来最强的赛车游戏！好了！READY GO！

PS2	厂商：SCEI	类型：RAC
	发售日：2001.4	

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

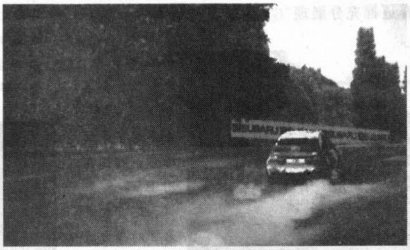
责编/WP

最速时刻来临

在"GT赛车3"中，经常会有在泥土赛道和潮湿路面等异常环境展开的比赛，基于PS2强大的机能，全都忠实再现于这款游戏上了！这次就针对在这些恶劣环境下的比赛来作报导。



←雨夜的城市赛道，被雨水淋湿的地面反射出透雾灯的一道道光线，给人以十分真实的感觉！



←本作保留了颇受好评的拉力赛道，而且在新主机强大的机能下，就连高速行驶的跑车后扬起的尘土都真实再现了！

笼罩神秘面纱的超强车第7代

——LANCER evolution

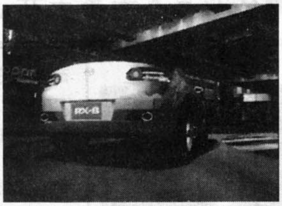


LANCER evolution Ⅶ是通称LAN－EVO的最新型跑车，利用WRC积累的资料，实现压倒性的行驶性能。这辆规格尚且不明的新车会在此作登场。虽然规格不明，但肯定会继承传统的高性能4WD和坚固的车体刚性等优良特性。

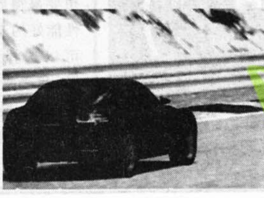


↑超强的性能，漂亮的车型，加上车头那个熟悉的标志。相信这部车的使用率应该非常的高！

新型赛车和崭新赛道大公开



除了泥土赛道和潮湿路面的比赛镜头外，新车情报也不容错过。刚发表的那辆新车，也会登场！可别小看这辆看似可爱的小巧的跑车，据可靠的情报，这辆新车在速度和转向的平衡性上可是最好的！所以一经上市就大受好评，成为新时尚的象征！



RX－8

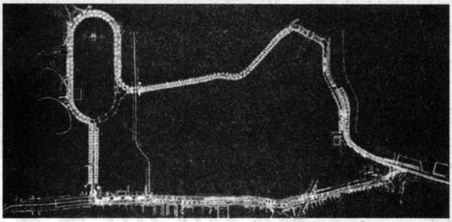
RX－8是刚在1月8日北美国际汽车展公开亮相的超级新车。以1999年东京汽车展展出的RX－EVOLUTE为蓝图，进化而成。搭载轻巧且小型的新型旋转引擎，具备大马力和低油耗的优点。



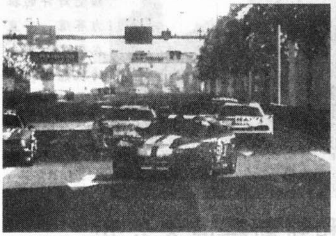
尚未在街头亮相

设计概念是"可乘坐4人的跑车"……这个设计概念听起来好像是家庭用车，但外观确实是跑车。而且，前后重量分配是50比50，操纵性绝佳，应该可以满足人们快速又舒适的追求。

崭新的赛道——TOKYO R246

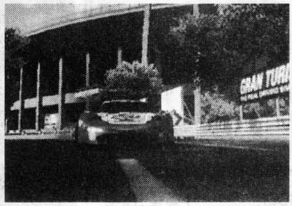


这次要公开 2 个新赛道和泥土赛道的比赛镜头。新赛道分别是以真实东京都中心市区为题材的“Tokyo R246”和笼罩在烟雨蒙蒙的美丽夜景中的“SS ROU－TE5”。2 个赛道都充分展现“GT 赛车 3”的魅力。

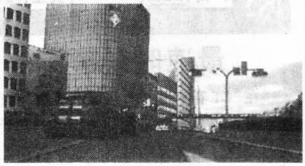


←在游戏中，既毋须理会单向道双向道，也不用苦等红绿灯。对住在闹区的人来说，这可说是最佳的压力消除法。

这个市区赛道刚好包围赤阪御用地。国立竞技场和神宫球场等知名建物细腻再现，有很多值得一看的地方。能够在东京都市中心爆走，可说是“GT 赛车 3”特有的设计哦。



←驾驶这自己心爱的跑车驶过东京国立竞技场，不知道能不能听见世界杯开幕式上观众所发出的欢呼声呢？



→驾车驶过滨海大道，两边的建筑物都和实地完全一样哦！



←平常，这里的车流量很大。能在这种地方急速奔驰，实在爽快。不知道会不会有行人出现呢？要是再有警车追逐的话……

象征游戏的 4 大要素全开，战斗更火热！

没有体力与燃料设定……热魂之战！

SP BATTLE

首都高没有目的地存在。画面上的精神力（SP）是决定赛车胜负的关键。精神力相当于赛车手的斗志，会随着被对手领先而减少。如果精神力变成 0，就表示认输。

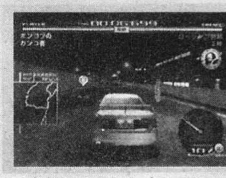


↑接触壁面或一般车辆，也会导致精神力减少。务必分秒小心，直到赢得胜利。

改造车子，追求速度！

TUNE－UP

使用车赛胜利到手的点数，强化车子。虽然动力的改造相当重要，但导流板和车体色彩等外观的变化可说是此作的最大特色哦。再者，跟对手车一样可贴 2 张标志。



↑努力创造佳绩，争取又酷又炫的称号。

将您的表现烙印在其它赛车手的心上！

B.A.D.

B.A.D. 是 BATTLE ABILITY DECISION 的简称，亦即战斗能力判定的意思。玩家的成绩将会影响赛车手的称号。换句话说，成绩表现越优异，称号就会越好。



↑车子可贴更多的标志。也能贴上败北对手的标志！？

爱车的养成

LOVE POWER SYSTEM

在以前的赛车游戏，想要赢得胜利，只能选择性能好的车子。但在此作，可以选择自己喜欢的车子，用爱来对待它，提升它的能力。换句话说，只要有爱就有机会赢得胜利。



↑性能不好的 SI3 系也有可能战胜最新锐的车子！？



时间危机(化解危机)

~泰坦计划~

这是NAMCO的著名光枪系列的最新作，但是，请爱好者注意，这部作品并非是移植街机，而是完全原创的作品。虽然如此，相信凭借着制作厂商的精湛技术力，本作绝对不会是在PS末期做出拿来骗钱的，至少，尘封已久的NAMCO枪又派上用场了

PS	厂商:NAMCO	类型:STG
	发售日:2001年4月26日	

责编/风林







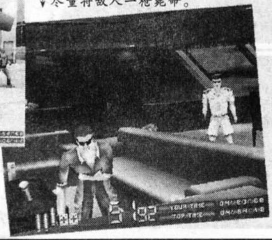

射击专业厂奉献给玩家的作品，游戏的目的很显然，就是让你体验真实感！

本系列非常著名的系统——"攻击、回避"依旧延续到本作中，可以说这个系统也正是本系列的招牌，有区别于其他光枪射击的这一大特点，似乎拥有着无穷的魅力。这一系统非常明显的增加了玩者的紧张感与刺激感，看着敌人子弹打在躲避物上火星四溅的效果简直就像真的亲身体验这场生死任务一样。说"危机"系列是靠这个系统而成名相信并不为过吧。



↑障碍物一定要充分利用，才能保证自身的安全。另外，游戏时掌握好节奏也是很重要的。

↓尽量将敌人一枪毙命。



手疾眼快，脚也要跟的上，才是必胜之道！



↑同画面的敌人数量较多，想打中可不太容易。

↓敌人也会躲避，看来难度一定很高！



这一集中，由于已经是处于PS的末期，所以在游戏的耐玩性上相信会比较高(就像前作一样，剧情会产生明显的分支，在当时许多玩家都对其进行了研究)。相反，画面方面则不必苛求什么，非常明显的就是本作并未添加光源(至少是目前公布的画面看，具体在发售之后会不会有新变化，还不得而知)。当然，重要的还是游戏够好玩，够出色，相信从这点上看来，以NAMCO的实力应该是毋庸置疑的。尤其是一直有玩这系列的玩家，拿好光枪，准备迎接战斗吧！

事件起因

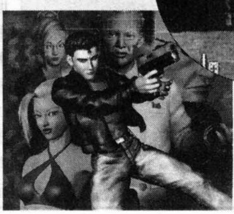
国际谍报机关VSSE所属的主角——理查德·米拉被小国卡鲁巴指控参与了暗杀该国总统撒比·艾尔德的事件，并宣布如果在48小时之内不交出主角，VSSE将会被认为是暗杀事件的幕后组织，为了平息事件主角必须在上述时间内抓到真的德凶手，化解这一连串的危机。

对于避弹的技术，一定要确实的掌握，体验过街机本系列的玩家一定身有体会了！

对于躲避的位置都要有所考虑，而且方向的不同，敌人的位置也会不同，战略的选择才是最重要的！

←↓切记莫要手忙脚乱，冷静击毙每个敌人吧！

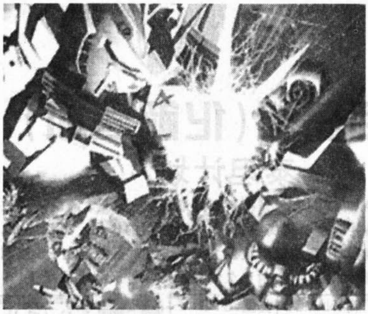






=悬念揭晓=

1、A 2、C 3、B 4、B
5、A 6、A 7、B 8、A
9、C 10、C



SDガンダム GGENERATION-IF ジージェネレーション イフ

SD高达G世纪IF

PS	厂商:BANDAI	类型:RPG
	发售日:2001年5月2日	

责编/莱因总帅

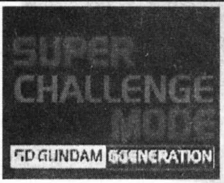
G世纪三部曲的补完篇登场！！



进入高达的世界中，与战舰和机动战士一起战斗的SLG超大作——“SD高达G世纪”系列的三部曲已经相继发售了。由于该系列作品获得了玩家极大的好评，BANDAI为了将游戏的乐趣进一步提高，决定发售该系列的特别资料版，相信各种新机体与游戏模式的出现会让已经爆机的SD高达FANS重燃战火！



“超级挑战赛模式”等你夺冠



在本作中新加入的原创游戏模式，不同于前几作。它有严格的时间限制。如果不能在限定时间全灭敌人，就会败北。而且敌人也并非泛泛之备，经常会出现“赤色彗星”之类的超强对手。看来叫做超级挑战赛并非空穴来风！

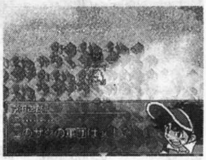


第一关“被称为渣古的MS”是非常特殊的一关。因为在这关中的主角是曾于日本高达模型大奖赛中获得大奖的“京田四郎”与其爱机“完美高达”而对手则是同样在模型大奖赛中获奖的沙奇竹田与其率领的“渣古军团”。怎么样？这是非常值得期待的一关吧！



↑四郎的爱机“完美高达”主武装是两连装BEAM枪，肩部还有高出力火箭炮，威力极大！

↓开着心爱的模型的京田突然遇到了奇怪的渣古(模型？)军团，于是拉开了战幕。





↑因为改造渣古而出名的竹田，此次以反面角色的身份登场，他的渣古也很强大。

完美机师档案馆 随时等你去查阅

本作一开始就有一个完成度达100%的机师档案供玩家查阅，而且资料比起前三作更加详尽，并且还可以听到该角色的声音。真是一个非常好的模式，可以让无心去收集人物图鉴的玩家也能享受100%完成游戏的后的特别奖励！





经典动画集结 精彩场面任选





游戏将“G世纪”、“G世纪ZERO”、“G世纪F”中全部的特殊战斗动画与事件动画片段予以完全收录。可以选择MOVE COLLECTION模式进行欣赏。当然前提是你必须有这三部“G世纪”系列作品才可以观看！

大航海时代Ⅳ
——全角色破关

近来接到很多询问关于《大航海时代Ⅳ》如何过关收集各大洋霸者之证的信件，现在特刊登出全部角色的霸者之证的收集方法，望能对航海迷们有所帮助！



PS	厂商：KOEI	类型：SLG
	发售日：99 .12	

文/王亮　责编/WP

莉露　霸者之证获取方法大揭密

海域	北海	
过程及条件	在伦敦与英国的クリフオートト军首领具面并结盟后，在阿姆斯特丹酒店得到。	将“红色のヒー玉”赠与伦敦酒店小姐，同时接受基尔特店老板委托购买ワイリ酒，与老板见面后，进城门搜索。
谜の小物	红色の染料	古びた羊皮纸
霸证地图	ターレスの纸地图	
霸者之证	狩猎神ウルの弓矢	

海域	地中海	
过程及条件	消灭西班牙或ハイムテイカ一家军队，势力值最高时，寄港缴获。	伊斯坦布尔港基尔特店得知消息，前往王宫，国王委托寻找“天佑のリストバソド。在新大陆酒店打探消息，寻到后（不装备）送给国王看，进城门搜索。
谜の小物	模样入りの布	真钥のラソコ
霸证地图	クしオプロスの布地图	
霸者之证	カソじヤスの冠	

海域	印度洋	
过程及条件	消灭ベしイラ商会，势力值最大时，寄港长泽科德（カリカット），在酒店缴获。	将“陶器のイヤリソク”送给巴士拉酒店小姐，同时完成基尔特店委托购买得料，进城门搜索。
谜の小物	枯れなじハスの叶	クシヤナ离の大血
霸证地图	ソロソの叶地图	
霸者之证	リグーヴュータ	

海域	非洲	
过程及条件	圣乔治港交易所委托购买原产物可可的种子（カカオの种）完成后到基尔特店开城门。再购入新产品“カカォ”，进城门搜索。	消灭ユスビノサ军队，势力值最高时，寄港缴获。
谜の小物	谜の石版上部	谜の石版下部
霸证地图	ベリアソドロスの石地图	
霸者之证	アクスム王の金印	

由于为了保持这个游戏的游戏性，所以在这里就不把各个霸者之证的具体位置登出了。但只要玩家对各个地区的地图仔细观看就可以找到和霸者地图上所标的地形一样的地方了（可不是偷懒啊）！

海域	东南亚	
过程及条件	消灭クーソ军队东南亚势力值最高时，寄港缴获。	将“シヤクリタラー”书赠与麻六甲港酒店小姐，购买白金后进城门搜索。白金获取方法：在新大陆北边补给村找到“练金术の书，交给非州罗安达港(ルアソダ)交易所，稍后有白金出户。
谜の小物	乳液の入つた壶	古代王国の货币
霸证地图	ビアスの货币地图	
霸者之证	クデイリの永久なる护符	

海域	东亚	
过程及条件	与クーソ伪装的舰队作战，或消灭李家军队，势力值最大时，寄港杭州得到。	将“细雪のローブ”赠与大坂酒店小姐，再购买米、茶、糖等物品各若干，进城门与遗迹管理长老交谈得知信息，前往北边补给村获取。
谜の小物	竹细ユの组立绘图	唐代の竹细ユ
霸证地图	ケイロソの竹地图	
霸者之证	始皇帝の长信宫灯	

海域	新大陆	
过程及条件	消灭コスカリテ军后，新大陆势力值最大时，寄港缴获。	接受哈瓦那港基尔特店的委托，在地中海热那亚（ヅユノウア）一带制造番茄(メマト)流行(用牧师)，然后分别进入热那亚港基尔特店，哈瓦那港基尔特店，再进城门搜索。
谜の小物	太阳纹の鞘	仪式用の小刀
霸证地图	ビッタコスの刃地图	
霸者之证	水晶のどくう	

第二次收到你的来信竟有点感动，不为别的，只因你认真负责的态度和对这款游戏的喜爱。在此先替广大的航海迷们谢谢你，希望以后还能再收到你关于其它游戏的观点和看法。同时也希望其他玩友也能踊跃投稿，把我们的这个栏目越办越好！



新建港口

港口名称：しリースタツト

获得印度洋霸者之证后，莉露返回故乡，在阿姆斯特丹酒店碰见一位学者，双方约定了开辟低洼地新建港口的协议，莉露按资100万的资金援助，并在荷兰国王的支持下，在阿姆斯特丹附近新建港口，完成七个霸者之证后，新港总督府成为莉露的事业。

——未完待续——

实况足球胜利十一人2000
——作战心得及明星球员

文/徐嘉嘉
责编/WP

PS 厂商:KONAMI 类型:SPG
发售日:2000.8



终于有机会来评论WP最喜欢的WE了(说起来好绕口),这次登出玩家徐嘉嘉对WE2000的一些心得体会。希望能对广大实况足球爱好者有些启发!

踢了实况足球那么久,总觉得不断有新的发现,但凡踢实况足球的玩家都认为自己强(一般都不会轻易认输),我想其魅力就在于它完美的对抗性和丰富的战术内涵。

先从球员能力开始说吧,实况足球很注意球员的知名度。通常在大牌俱乐部或得到过若干奖项的队员都很强的,即使能力值不算高,但一定非常有特点(认为是隐藏值)。

第一项:身体能力情况,该项数值强的队员(类似西多夫,戴维斯等)。

(1)通常他们长途奔跑能力强。

(2)身体对抗性明显出色(主要表现在挤撞,抢截方面)。

(3)长时间作战,仍然体力充沛跑动到位。

此类队员应委以强行套边(连打O的传球主要靠扯空挡和抢点,与Pass能力值没多大关系)或后腰防守之大任(去跑、去撞吧)。

第二项:射门能力

(1)力量型:西多夫(稍逊)巴蒂斯图塔(老当益壮)、戴维斯、卡洛斯、姆博玛等人都是硬角中的硬角(硬脚?)

(2)技术型:劳尔、奥特加等(晃动动作小,转身速度快,技术好是他们的特点,找找,基本上每个队都会有的),他们发威一般以禁区外围为界,里面是真老虎,外面再远处就是纸的了!…

(3)力量+技术型:此类球员当首推足球天才罗纳尔多(虽在实况2000中一出场状态便不好,但不要紧,多打几场比赛再用最后一项存档,便不会这样了),其次便是博格坎普等。

(4)失落的神枪一族:秃头齐达内、鲁依·科斯塔、帅哥贝克汉姆等这些枪手都是非常厉害的,射门精准且一般是奔死角去的,其Pass值又高,与强力前锋配合更是得心应手。

(5)"赖皮"的轰炸机:特此声明,头球是最赖皮的,高手不到危机时刻绝不用此"阴招"。

此类球员有"掌门人"小比,他跳起来几乎无人可挡,还有捷克的科勒,(用打篮球的人来踢足球,太赖皮了)2米02的身高只要找对点,80%的进球率。此外,还有克鲁伊维持,维埃里(抢点型)等!(WP:怎么能忘了我最喜欢的挪威双雄啊!)

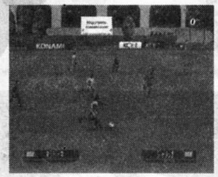
注:维埃里只有在国际米兰才有喔!

第三项:战术安排及配合

(1)阵型的安排

喜欢打头球的首推352阵,因其中场庞大,两个前腰可以插上助攻,如果不行后面还有边后卫的支援,所以非常容易套边起球,但其后卫人数较少,且两名后卫参加助攻,只剩一名后卫在后场,一被对方打身后就麻烦了。这种情况下只要能抢就抢,不能抢便缠住对方进攻队员,让己方队员得到足够的时间回防。千万不能冲动,否则最后一个后卫被过了等于丢球,因为高手视守门员如破抹布一般。442则是一个攻守平衡的阵型,也是一个容易进头球的阵型,防守不用说,绝对超强,关键是进攻,单靠前锋是不行的,要合理利用强大的中场和后卫将对手压在前场,两名中后卫最好要有高度,以便控制对方开出的大脚,中场不用说了,高度是必要的。433则是一种侧重于进攻的阵型,一旦打的兴起,进球就会滚滚而来,但同时失球也会偏多,我曾经在10分钟内与对手打出7:6的高分。5后卫的阵型看起来似乎防守极强,实际有一个重大弱点(劝你不要用),那就是两名中后卫与两名边后卫中间的后卫队员身上,首先选用的前锋速度要快,传球好的中场队员带球后偏离中线(左、右任意),由于防守方自动保持队形,所以在前锋贴近前面提到的那个后卫时





throw，100%能传到身后（无论对手是电脑还是人用都一样）。而且对付5后卫用长人砸的效果也很好，由于后卫众多，防头球时会显得很混乱，混水好摸鱼……喜欢用5后卫的朋友一定要注意及时切换光标，5后卫重要的并不在于逼抢，而是在于抢点站位，使对手不能舒服的带球传球才是关键。

（2）技术配合

以前常谈起三前锋的快速反击战术，成功的反击固然是很好，不过常常会出现一味依靠前锋办事浪费了不少机会的情况。如何变废为宝成为新的课题……

A．通常如果防守方及时得卡死了内线，大多数人会选择套边起球（当然也不错）。不过完全有命中力更高的办法，就是继续快跑套边，不过目的不是头球。当你快速下到底线附近时，通常会有一名边后卫和一个后腰队员向你逼近，此时你的前场队员大约在5～6人正好赶到，分布在禁区周围，而对方因为匆忙回防，队员站位松散且还没有对你的队员进行盯人照顾（防守的重心也被吸引到套边队员那边），此时有两种处理办法：

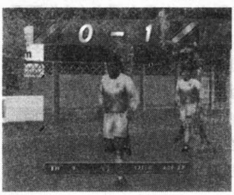
1．回传给边后卫，边后卫迅速插上，Goal!（边后卫最好为速度快，射门力大精确者，如卡洛斯）此法初学者慎用！

2．迅速利用连续传球将球倒到另一边（中间有空挡也可直接起脚），通常就是另一个边锋在绝佳位置拿球Shot。

特别推荐方法三：如果对自已有足够的自信可用此法，套边队员达底线附近时突然变向向禁区内带球，则走了1步便有一名后卫迎面而来，此时便向禁区外方向拐一下晃过此人，调整角度，射门！Goal!（此法成功率99%）

B．当带球的前锋在遇到对方球员紧逼（高手不按X键的紧逼）的时候适当带球回跑或回传。延长控球时间并注意其他前场队员的跑位，利用传球扯动对方防守（意大利?!!），在成功吸引对方防守外移后，就快速传切到左、右边锋，几乎一击必杀。

One two的应用要点：二过一实际是非常有实效的进攻手段，在某些特点的情况下几乎就等于进球了，发动者速度越快越好，做“墙”的Pass值越高越好，通常进行二过一是在对方进身逼抢的前一刻发动的，结果就毫不费力的继续前进。



另外在高手养成的过程中，最好注意活用L1与○、□、△的搭配使用第三项。

实况足球2000中的一些需注意的问题

（1）在安排4后卫+拖后时，两个边后卫要快，中间的要高，并且在进攻过程中尽量避免边后卫插上（除非你有信心进），否则万一被对手反击得手，那可就得不偿失了。

（2）禁区内的控球切忌R1以及漫无目地的转身（特殊情况除外），球能传入禁区已是成功的一半，剩下的那一半就是你冷静的心态了……



（3）禁区附近的前场边线球，开球前先左右移动摆脱对方紧逼，抛出球接应队员立即转身传球，此时对方禁区内队型较松散，只要你的抢点能力好，命中概率非常高喔！

（4）在比赛中要随时提防对手的快速反击，特别是遇上三前锋，下面是我个人的一些应对方法：

A．要有气势，在中场要阻织有效的阻截，减慢对手的进攻速度

B．要诱导对方走中路，其实在中路堵截要比在边路容易，所以必须卖个破绽（当然是确定能够弥补的）

C．如果情势危急的时候，形成对手与我方守门员单挑的情况，便大吼一声，按住三角键，向对方射手扑去……

但当你的对手是电脑或个人主义较强、追求完美的对手时（其实每个人都追求完美），他（它）们很可能会采取假射或晃过守门员，此时则有另一种方法应对：按住△键直到适当距离时松开（假射或晃动一般都是在靠近守门员时出现，此时便可松开，但勿使其动作出现）再按O键，守门员便会将球收入怀中。此法对电脑100%有效。

徐嘉嘉玩友的一些看法我也很同意，但关于在高中锋的问题上我也有自已的一些看法。我本人是高中锋一派的，最擅长使用挪威队（你不会说我是最赖皮的吧！）。你在文章中提到高中锋的威力，我也很赞同。依其出众的身高自然在头球上很占优势，但现在我和朋友的对战当中，想进个头球已经很难了。因为在争头球时身高固然很重要，但起决定作用的却是位置。如果你能提前抢到有利的位置，那对手就算是踩在梯子上的科勒（太夸张了吧？），我想他也争不到。再有就是高大中锋一般都不太灵活，所以你可以在对方起球后马上换到离中锋最近的那位防守队员，然后利用灵活性上的优势去抢前点，效果不错。如果这办法还是不起作用的话那就只能使用秘技了——快换法国队！采用五后位，正中间的为德塞利，左右两边使用布兰科和维埃拉，两个边后位建议使用图拉姆和卡伦布，后腰用德尚。哈哈，让对手来吧！此为我的一些经验，望能对各位有点帮助。期待你的来信！

这次将散布在勇者世界中的110个小徽章的具体发现地点全部介绍给大家。勇者迷们可一定要全部找到啊！

勇者斗恶龙III

GBC 厂商：ENIX 类型：RPG 发售日：2000.12.8

责编/WP
文/TSG

110个小徽章的地点(以游戏的顺序来拿)

游戏开始

1. 阿里阿罕城内1F进入后右边的木桶左边
2. 阿里阿罕镇右下方水井上方住家的柜子里
3. 那吉米塔3F上方小房间的宝箱内
4. 阿里阿罕城内1F左上方小房间内的柜子
5. 祠堂1中三个并列的壶中最左边的那一个
6. 雷贝村中可移动的岩石下面
7. 罗马利亚城下町左上方房子里的壶
8. 罗马利亚城外壁火盆的右边
9. 罗马利亚城内1F右下的花坛中心
10. 卡萨布村中三个坟墓右边那一个
11. 妖精之里女王房间外面左后方的凹入部分
12. 地底之湖地下3F的宝箱
13. 大富翁1内一楼左侧的地板中央
14. 大富翁1游戏场内左下角格子中的壶那一格
15. 大富翁1游戏场内终点后面的左边宝箱
16. 祠堂2中右边的壶
17. 伊西斯城下町3个排列在一起的坟墓中间那一个
18. 伊西斯城下町武器屋的壶
19. 金字塔1F左上角房屋的宝箱

魔法钥匙入手之后

20. 金字塔4F12个宝箱中左边下面算起来第二个
21. 金字塔顶上从上面算起来第四层左上方的最后一格石块内
22. 伊西斯城内1F右上宝物库的宝箱内
23. 阿撒拉姆须要魔法钥匙打开的房子2F右上方的青色地板
24. 罗马利亚城1F上方小池子右边的树丛
25. 波鲁多卡城下町牧场的右上方
26. 巴哈拉塔镇右上方宿屋右边房间的抽屉
27. 绑架者洞窟1F右上方算起来第一个左边房间的宝箱里
28. 达玛神殿内右上方的神像前
29. 加鲁那塔3F右下小房间中的宝箱

船入手之后

30. 波鲁多卡城下町左边外侧地下室的壶
31. 提顿村右上毒沼地中央
32. 日本村内有许多壶的地下室中右上侧算来第二个
33. 日本村大蛇的房子内右侧房间中三个排列在一起的壶中间那一个
34. 祠堂3右边房间的抽屉
35. 姆欧鲁村市场2F二个壶中上方的那个
36. 祠堂5里椅子旁
37. 兰锡尔神殿右边的死路内
38. 海贼之家三个排列在一起的木桶中间那个
39. 鲁沙米岛内右上方地板的破洞
40. 南极祠堂楼梯脚的右边
41. 艾吉贝亚城内右侧庭园的左下角
42. 艾吉贝亚城内左边庭园花坛中央
43. 绿草园老人家中左边的抽屉
44. 祠堂4中央池子上部中央
45. 罗马利亚到波鲁多卡城的地下道门内房屋的左上角
46. 祠堂6右侧的第二个旅人之泉中间靠左边的墙壁
47. 苏之村中央最上面房子里面的壶
48. 苏之村中央水井的上侧
49. 亚普之塔5F中间往下跳的地方中间的宝箱
50. 亚普之塔3F中下角的宝箱
51. 大富翁3入场前左侧的泉右上方的树丛中
52. 大富翁3进入前左侧泉水右上方的草丛
53. 大富翁3场内十字路的左下角
54. 大富翁3场内最后壶的那一格
55. 浅濑中最后钥匙的祠堂内，有花边的地板最上端的那一个

最后之匙入手之后

56. 罗马利亚城左上方的塔4F牢屋中水槽的前面
57. 姆欧鲁村市场的牢屋中的草丛右上角
58. 海贼之家地下牢狱的右上角
59. 地球的肚脐B1F刚进入右侧房间的宝箱
60. 地球的肚脐B3F最里面左侧的宝箱
61. 萨满欧萨城下町坟墓上段右边算来第二个
62. 萨满欧萨城内右侧房屋的木桶
63. 萨满欧萨城周围的左边角落(护城河上方)
64. 萨满欧萨城牢狱左上角房屋的壶
65. 南之洞窟B2F通往上面的通路附近的宝箱
66. 南之洞窟B2F往下的通路进去后上面的房间
67. 商人之町，商人的房子完成后，商人房子右边的宝箱
68. 幽灵船中央下面的房屋中二个

木桶的右边木桶
69. 幽灵船下楼梯之后右边房间中上段的木桶右边算起来第三个
70. 祠堂牢狱左边房间的壶
71. 尼古罗工德洞窟 1F 左上方的宝箱
72. 尼古罗工德洞窟 2F 广场的中央
73. 祠堂 8 中间的坟墓
74. 巴拉摩斯城 B1F 牢屋的房间死尸的左侧
75. 巴拉摩斯城 1F 尸体的王座前面
76. 龙之女王城上面太阳光照的地板中心
77. 商人之町完成后左下角家中的 2F 柜子

地底世界最初的 9 个

78. 大洞掉下去之后有船的地方，外侧上方堤防的最下端
79. 拉达多姆町右侧外壁外的树下算来第二格
80. 拉达多姆城的厨房左边的木桶
81. 加莱之家三个并排在一起的柜子右边
82. 多姆多拉镇左下角房子中的壶
83. 多姆多拉镇右下牧场家中右上方的凹入处
84. 多姆多拉镇水井的左下角
85. 梅尔基多镇左上的小家中的左上角落处
86. 精灵祠堂 2F 中央
87. 洞窟 1B2F 右下的房间中宝箱
88. 勇者洞窟 B3F 第四个宝箱
89. 神圣祠堂 2F 左边十字架的下方
90. 利姆鲁达鲁镇中央上面的家中左边房间最上面的壶
91. 利姆鲁达鲁镇外侧左上角家中的柜子
92. 利姆鲁达鲁镇予言所 2F 牢狱中的桌子下
93. 玛依拉之村温泉处的阶梯
94. 玛依拉之村卖王者之剑的锻冶屋上右侧的袋子
95. 玛依拉之村井中

阶梯下面第三格

96. 玛依拉之村的大富翁左侧终点的左下侧中的花
97. 玛依拉之村的大富翁场内最初的柜子那一格
98. 玛依拉之村的大富翁场内，右侧的路线2F 第二个壶
99. 海底地道最内侧(两个人中间)
100. 光之塔 2F 中央部分四个宝箱的右上方
101. 光之塔 3F 左上部分的宝箱
102. 魔王城 1F 王座中央
103. 魔王城 1F 右侧的第二个损害地板的中心部
104. 魔王城 B4F 六个排列的宝箱最左边的那一个

隐藏迷宫的最后 6 个

105. 类似湖之洞窟的右侧小屋宝箱
106. 金字塔的阶梯左下的宝箱
107. 类似萨满欧萨城牢屋的壶
108. 类似萨满欧萨城牢屋老人右侧的壶
109. 塔中两个并排的右侧宝箱
110. 塔上面的一个宝箱(画面下方)

徽章可以换到的奖品

个数	奖品名称	效果
5	どけのむち(棘荆鞭)	攻+18,敌一组攻击
10	ガーターベルト(吊袜带)	防+3,性格变成セクシーキャル
20	やいばのブーメラン(刀刃回旋镖)	攻+24,敌全体攻击
30	ちからのゆびわ(力量之戒)	攻+7,性格变成ちからじまん
35	インテリめがね(知识眼镜)	智+15,性格变成ずのうめいせき
50	しのびのふく(忍者装束)	防+58,偶尔敌物理攻击回避
60	せいぎのそろばん(正义算盘)	攻+110
70	しっぷうのバンタナ(疾风的头带)	速+30,性格变成でんこせっか
80	ドラゴンクロウ(龙爪)	攻+85
90	ふっかつのつえ(复活之杖)	攻+33,战斗中当道具用ザオラル
95	しんぴのビギニ(神秘的比基尼)	防+88,步行时 HP 回复
100	ゴールドパス(金卡)	无次数限制大富翁券



SGGG●虽然你还未出世，但这张我一定会买正版。因为你将是世嘉作为硬件公司时送给我们的一份大礼。（沪静安区康定路 胡意）/天：这游戏绝对没得说。要保持高度警惕。 ●看了 6 期《批评》中关于格兰的文章，我又把它打通了第 5 遍。（北京联合大学 谢榭） ●我告诉你天语，第一次在新闻上听到消息的时候，我脑海里最初浮现的就是那张印着"11 月 X 日"的海报，当时差点没掉下泪来。（海军潜艇学院 王飞）/方向盘与大摇杆问题，等回信。

霸王塾

小天天主持的高打乐园

大连 无名氏

致天师的一封信

我不知道您（天语严禁用您）喜不喜欢 KOF2000，也不知道你对 KOF2000 了解多少。但我向你保证，今天我谈的这些东西，无论对全国的高手还是低手都有极大的价值。而且我花了不少心血才写成这篇文章，请你无论如何也要刊登啊！至少也给我个答复啊。

最近在网上闲聊发现，2000 用 Seth（就是那白毛老汉）做援救，在全国除少数几个大城市外，其他地方还未普及，大多数还停留在 MaXima，东仗，金得潘的层次上。我可以一点不含糊的告诉大家，用 Seth 做援救，远要比这些人强得多。

他实用度极高，灵活性极大，攻守兼备，并且有深度。绝多值得初学者使用，更值得高手研究。

由于全国各地 KOF2000 水平不同，我想由浅入深的谈一谈 Seth。首先介绍一下他的出招动作：首先，他会跳出，踢对手一脚，对手会浮空，如果对手落在 Seth 身后，你可以将他打到 Seth 面前，注意打点要低，这样 Seth 便会用"双掌升阳"动作，再次将对手打成浮空；如果对手被踢中后落在 Seth 面前，Seth 会直接用"双掌升阳"将对手打成浮空。之所以会产生两种情况，主要是由于对手中第一击时离你一侧版边距离远近造成的。离版边近，则是第一种情况，离版边较远则是第二种情况。关于距离，在实战中要掌握好。但是反过来，如果 Seth 第一击未击中时，他便会继续向前走，再接近对手时，使出"双掌升阳"，注意，与此同时，只要你不攻击对手，他对 Seth 的这次攻击就不会产生防御，也就是说，这一击是防御不能的。对手想跳过来是不可能的，如果闪过来，攻击你，也需要一些时间。因此，在此时你可以挑衅，来增加一个 Striker 珠。但要注意时机。

Seth 无论攻防都非常优秀，防守时他可以止住对方的强攻，对方如果从空中攻过来，Seth 会想 97 二阶堂的雷光拳一样，迅速击中对手，令对手不知所措。但使用时要把握时机不能滥用，不然是打不到对手的。如果用他来进攻，也毫不逊色。Seth 有两种进攻方式，我只介绍最主要的这一种，另一种不太实用。

例如：KING、版边，←↙↓↘→C 在 4－5Hits 时叫 Seth〉超重击〉Seth"双掌升阳"〉↓↘→↘↓↙←B/D，发超杀的时机要多练，但一点不难。此招可以打掉对方 2/3 血。如果无超杀珠，可接→↓↘B/D。

二阶堂红丸更可以接两个超杀：Seth 第一击〉雷光拳〉Seth 第二击〉雷光拳。此招绝对实用，而且简单易学，威力自然可想而知。还有很多人也可以接两个超杀如雅典娜，在 Seth 第二击后将光球放出，同样简单实用（MAX 也可）。不过有些人不能接超杀，如 VANESSA、LIN，八神的八稚女只可接 MAX 版的。

还有一点，在 Seth 第二击同时，你仍可击打对手，而且之后对手照样浮空。例如：八神：百合折〉C〉→A〉暗拂叫 Seth〉Seth 第二击同时轻葵花一段〉跳起超重击。用 VANESSA 也可以打出三次超重击（有一定难度）。还有一招就更可怕了。镇元斋：呼 Seth（无论产生哪种情况）〉↓↘→↓↘→A，一定要用 A 输入，我最多打出过 7Hits，也就是说超杀打了对手 3Hits。一般也会打 2Hits，威力可想而知，MAX 版不行。同时想说一下，这老爷子招式简单实用，攻击力强，可不能小视。对于喜欢用雅典娜的高手，我这里还有一招，大家可以研究一下。Seth 第一击〉立 C〉↓↘→B〉小跳在 Seth 面前，放超杀。后果大家自己去想吧。

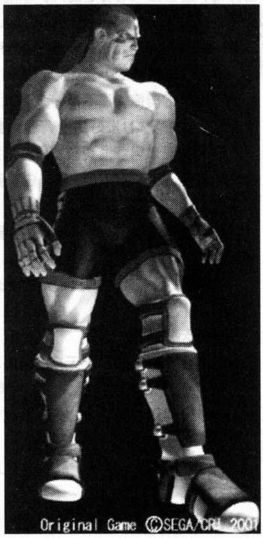
Seth 还有一个优点就是灵活性强，无论在何时，他都能打到对手，给你连对手的机会。如：你在空中击中对手时，在被对手击倒时，在用必杀投将对手投出时。总之，除了你放超杀的任何时刻。所以，Seth 又经常可以造成意想不到的反败为胜的情况。

Seth 另外有一点本人还未完全弄懂，就是 Seth 的第一 Hits 有时会令多手防御不能（99 中的那种已明白了）。如二阶堂，前冲大跳跃。在对方头顶时按 D，之后在未落前迅速叫 Seth，这时对手便处于防御不能状态。（D 打中对手也可以）。还有一些时候也会这样。本人怀疑这由于攻击判定混乱造成的 Bug。（尽管 KOF2000 做得很完美）。所以请各位高手探讨一下。我网名叫 Felix，愿意的话可以跟我聊。

对于 Seth 我基本上把我所知的全部说出来了。写这么多，就是希望玩友们认识，重视他。他绝对是个信赖的角色，天生的援救。Seth 是个博大精深的援救，请玩友们好好研吧。你一定会爱上他的。2001 年 3 月 4 日

大连 Felix Dong

（天语你也不留真名，稿费咋办？）



↑这个武松样角色正是沃尔夫。由于是即时演算画面，谁都知厂家在摆机能。原先我们熟悉的人物已经面目全非了。（？）

●我们全体中国玩家愿为世嘉捐钱，每人一元，多捐者不限。（云南文山县一中 罗元金）/罗老弟，这种事可强求不得。（天语一脸严肃状）

●世嘉的堕落，令我从麻木中突然惊醒，一种莫名其妙的激流在我全身中激荡，原来业界也有如此孤胆的英雄啊！真令人敬佩。为何世嘉"导师"总是出力不讨好呢？唉……但请允许我，一个忠诚的国内玩家（非世嘉/索尼铁杆）献上最真诚的祝福：SEGA！请一路走好……（丹东 张书铭）

游涯感想●我本人"真正的游戏"生涯，随莎木一章的开始而开始，将会到莎木全篇完结而结束。莎木，犹如洁白的茉莉，淡淡的略带苦涩的清香沁人心脾，让人回味。（辽宁盘锦高中高二 1，PS 玩家 金戈）/天语各位高考时，在"语文"上绝对不会丢分的。我保证！（我本人就是沾了"语文"的光）…

合金 SS●冲啊，兄弟们！咦？是手枪！？啊，H 弹用完了！再见不要紧，只要主义真，杀了世 DC，还有任方糖。（广州天河区 89 中 葛鹰） 3rd●2D 格斗终结者。我要把世嘉精神运用到追求女生中去。（厦门 同安区 苏小平） ●我买电软先看"反世嘉特稿"，然后撕之。最后一本书只剩广告了。（北京鲁迅中学 水寒）
●我今年 52 岁，儿子买了台 DC，我也被迷上了。因为初玩，有问题请教，玩早期 D 碟时用引盘，在亮灯开盖的情况下取放碟片对机器有无伤害？激光线对人体的伤害？（丹东市元宝区 52 岁游戏迷 王鹏）/天语：DC 关机法就是在不读盘时"亮灯开盖"。换盘时关机或不关机都无所谓。开盖无激光。王伯伯，您要支持您的孩子买正版呀！

湖南师大 王苏霖

雪痕

如果你说电游是男孩子们的专利，那么，你错了。

如果你认为女孩只会玩泡泡龙一类的游戏，那么你又错了。

第一次去游戏室是过年的时候表哥拖我去的，那时我还小，表哥也不大——拿了压岁钱，一个下午玩了个精光。以后只要表哥一来，就跟着他去大玩一顿，也不知道为什么，只是觉得按一个按钮就可以指挥飞机打坦克或是坦克打飞机，比过家家还有意思多了。

后来，表哥一家搬到很远的地方去了。三年没回来过。

直到那个寒假的一天我一进门，那个高高大大的男孩一把拉着我说："走玩去。"我问："上哪？"

"玩游戏机去呀。"

"你都多大了，还玩游戏机？"

"哪条法律规定大人不能玩游戏机呀？"

于是我就去了。

三年没去了，如今的游戏室变样了。宽敞了许多，也明亮的许多。只是闲置的机台前依旧有一些个五颜六色头发，希奇古怪饰物，歪七歪八吊着烟的人。依旧感觉到周围的目光在我身上聚焦，还有口哨声。我有些不自在，于是将目光投向屏幕，谁知竟惊得收不回目光来：冰天雪地的荒原，点缀着一排小屋，屋前，一个银装素裹的少女宛如雪的精灵，一招一式一举一动都仿佛有着风的韵律，那不是一个游戏画面，而是我心中压抑了许久的儿时的梦幻！没好久没有这样被打动了，好久。

机台前那个男孩没有染发——后脑勺甚至还有些乱，戴一付金边眼镜，斯斯文文的。我又注意到他的手，白皙而修长，这双手去弹钢琴多好！

于是我一直看着他玩，呆呆的，直到表哥拍了我一下："丫头，看傻了？该走了。"

第二天，表哥走了。我不知为什么，一个人走进了电游室，第一次。

第三天，第四天……

他这几天好象也是天天来，但每次都不会超过一个小时。他几乎从不主动找人对战，可那些向他挑战的人似乎从没赢过。有时候，那些人输的恼火了，会骂些脏话，他却并不在意，只是意味深长的笑笑。

大约第 5 天吧，我终于鼓起勇气上去说："你能教我玩游戏机吗？"

他先是在些惊讶的看了我一眼，然后腼腆的点了点头——想不到他的脸比我的更红。先是拳打脚踢，然后是简单的招数，再后来了连续技，我想我有些笨，要他手把手的教我，当他的手触到我的手的一刹那，我仿佛能听见他的心跳，还有我的。但他似乎只专注与摇杆和屏目，不然他为什么没有看到两片霞飞上了我的脸颊？



←三维格斗游戏比较平衡，较好玩。

7 天后，我可以和他比划比划了。他瞪大了眼睛看着我说："你是我见过的最聪明的女孩子。"我灿然一笑，心里说："你可知道我每天晚上都有来练习吗？"

父母对我每天回去的很晚先是有些担心，当他们知道我是去玩游戏机后，妈妈说："这丫头疯了。"

倒是爸爸开通："我们丫头已经是大学生了，爱干什么随她吧。"

那是一个阴云密布的日子，我正要出门，妈妈说要下雪了就别出去了，我说我就回来。刚出楼梯口，果然下雪了，我没有回去拿伞。当我走到游戏室门口的时候，雪已经落得纷纷扬扬，他径直迎了上来，伸手为我震落棉衣上的雪花，有些嗔怪的说："也不打伞来，你不冷吗？"

我看了他一眼，心里说："我不冷，我很暖和。"

他拉开胸前的拉链，拿出一本光碟，说："这是一个日本朋友送给我的，我转送给你把，你的水平很快就会超过我的。"然后又说："今天冷，就别在外面玩了，我送你回去吧。"

我和他并肩走在他的伞下，伞很小，是对于两个人说的。对我一个人够大了——他将几乎整个伞驻留在我头上，而将自己的半个身子留在雪中。

到了我家楼下，我说上去坐坐吧，他说不了我还有事。

那天晚上，我一夜没睡，看了一晚上雪，想了一晚上雪。

第二天，我起的比任何一个早晨都早，穿上了那套新买的银装，还扎了条莉姆露露那样的头巾出了门。

我想，我该买什么送给他呢？

却不期在本市最繁华的街头看见了他——和一个女孩并肩站着，很近的。他们面前搁着一块纸牌，于是我走了过去，我想看看纸牌上写着什么？

昨晚的雪一夜未停。全城的街道都铺上白色的地毯，像婚礼的裙矩，于是纸牌上两个黑字就分外显眼：家教。

而他和她的手，是紧紧的牵着的。

于是我什么也没买就回了家。把他送我的那张碟塞进电脑，选了莉姆露露大玩一阵。键盘和摇杆就是不一样，触的手有些疼。

还有一些亮晶晶的泪水落在键盘上。

后来，我再也没有去过游戏室。



"世"家之绝唱，无"运"之离骚●我现在唯一的一个梦想就是买台限定版 DC。玩过 DC 才知 DC 的强劲，方知铃木大师的功底，又知天师的良苦用心。（皖宿州 周泉）/天：我良苦，我良苦…… ●新世纪买了 DC 以后，我正式由 SONY 派升级为"墙头草"派。（吴麟）

●电软的一片天，是世嘉的一片天，想替索尼说句话，却不敢发言——今天我豁出去了！——世嘉是你们的青春偶像，那索尼就是我的梦中情人！还想咋的！！（江西省抚州市人民武装部 赖勇）/天语你好。勇敢地承认派系，是每一位热血玩家投身于游戏的必经之路。至少，我们要做到手中无派，心中有派。（？！）
●无论索尼怎么样，我都支持它。自从有了 PS，我从来不碰世嘉的任何东西。莎木——我吐！！！（成都昭忠祠 张佳）/天语：你好。

36计与援护

99 问世一年半了，援护之后能接超杀甚至一击必杀已经不是新鲜事了，但是对手不是靶子，不会让你的援护每发必中。所以，我要谈的不是在援护之后能够连什么，而是怎么呼援护的问题。

一、借刀杀人 表演者：红丸（香橙）

红丸是 99 中唯一能在防御中呼援护的角色，这一能力的作用十分微妙。

当对手前跳出招，即将击中红丸时，马上后拉摇杆 + BC，红丸会做出防御动作，而对手会因为与香橙相撞而浮空，后就可跳起一超重，在近距离甚至可以用雷光拳追击。



→打从一开始，SNK的游戏思路就与CAPCOM不相同。

二、抛砖引玉 表演者：拉尔夫（香橙）

拉尔夫也是个与众不同角色，他呼援护的收招动作极快（比全勋那个流氓还是要慢的）。

当面对红丸，香绯等跳的高的角色时，可在对手跳踢击中自己的同时的呼援护，虽然会挨一脚，但对手也会被香橙撞浮空，于是可用超重补上一脚。

虽然去血不是很多，但可以破坏对手的攻击节奏，把战斗的主动权掌握在自己手中。

三、趁火打劫 表演者：全勋，香绯（莉安娜）

自己在版边。对手前跳踢空时，一般会下意识防御，此时呼莉空娜，对手会因为防御破直而无法改变目前的离御状态，是蹲防的可用上，中段技，是站防的可下段技，结果都是对打浮空。

全勋可用空中特殊技踩 6hits，或在 2hits 时连一超杀。

附：99 最难连续技之一，对手蹲防，香绯逆向跳 B + 蹲 A2 + 站 A + 超杀。（我不会，看别人玩的。）

四、声东击西 表演者：全勋（克拉克，由莉）

对手接近版边。此时全勋大跳，落点不易判断，对手可能会下意识出招。若全勋落到对手身后，并于落地同时呼援护，援护会从版边出来痛扁对手。

五、美人计 表演者：任意角色（真吾）

在中距离时呼真吾，并在真吾出现前前冲，没经验的对手会想：送上门来的不打白不打而出招，这下的结果……不用我细说了。

六、笑里藏刀 表演者：任意角色

在挑拨时呼援护。

36 计，博大精深，广泛应用于政治，军事，经济等各个领域，小子结合游戏，献丑。

（柳依）

天师：

我是一位贵刊的铁杆读者，今年 3 月份格斗天书栏目中“KOF2000 连续技”的作者天津“夏尔米”写的连续技，与本期电软第 65 页上的定价 23 元的“格斗之王 2000”（电脑增刊）上的连续技，几乎一模一样，最后再加上一句“这可全是我的心血呀”。我真想问他：“你的脸皮是不是太厚”。（天语：天津 KOF 顶级高手奇多无比，怎知他一定是抄的？这正说明他水平高啊！）

其实连续技好看固然重要，更重要的是要实用，真真的高手决战，不会使用诸如 NEO.GEO 之类的援呼，笔者自认为实战经验还可以，在此附上几招自创连续技。

■红丸：近版边：跳逆向 D（此时己方在版边）·↓B×3·轻超级稻踢·S 塞斯（对于第一次空浮），前冲至对手身后 DSHit-MAX 雷光拳

■草雉京：己方版边，对手跳跃攻击己方重砾铁或己方解投或己方吹飞攻击·S 塞斯·近 C·重独乐屠·SHit·百八拾贰式。

版边：跳 C·立 C·重七十五式改（2Hit）·S 塞斯·轻砾铁·荒咬·C·荒咬·SHit·轻砾铁·百八拾贰式

■坂崎琢磨：近版边：跳逆向 D·Ax3·↓B·↓A·→A（打 DOwn 对手）·↘B·S 塞斯→A·↘B·SHit→A·↘B

■全勋：己方版边己方解投或己方吹飞攻击·S 塞斯·近立 C·跳 CD·SHit·原地大跳流泷蹴 10 次·CD（不在版边笔者最多点了 10Hit 流泷蹴）　东南大学 917 信箱，210096，论武者

拳皇究极战法 2000（江苏无锡无名氏）

●第一话 进攻篇（击溃对手的防御吧？）

研究人物：八神庵

拍搭：包 卓间 坂崎良

口决：以快为主，以乱为基，快要快得无暇思考，乱须乱得目不暇接，攻势不能停直至击溃对手的防御，八个字：死缠烂打，欲罢不能

要求：要使得身后传出一片赞扬声，佩服声，激动人心之声才算成功

第一招：左右为难（让他分不清方向吧！）角色一开始以左方为准备

①（对手防御中）跳跃 A，（向前跑一步）↓B，低跳百合折 + 拍搭，←AB，A，屑风

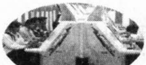
讲解：跳跃 A 防御后，对手因为顾忌的下一步攻势，仍会防守（向前跑一步）是为了与对手做贴身战准备，这一动作对手绝对没有想到，所以非常安全。↓B，一方面是攻击对手下段，并且让对手继续处在防御状态，（此时，对手心理已认定你是高手，更加不敢轻易出手，而且有一丝紧张了）。另一方面，为下一步低跳百合折做准备。低跳百合折 + 拍搭，此时，大多数对手已经被这招击中，被击溃了。只有少数高手仍能防御住，但是没关系，因为拍搭的缘故，对手更加注意防御了，此时，高潮到了，立即←AB 闪到对手身后，让对手处在中间，看他怎么办，为防止对手紧急回避，A、不让他动弹，紧接着屑风。此时拍搭的飞行道具也到达了，对手因为没心理准备，只有本能的跳（结果吃波）B、闪（结果吃屑风），仍是防御（因为屑风解除了对手的防御姿态，所以仍是吃波）。

②（对手防御中）跳跃 C，低跳百合折 + 拍搭，低跳百合折，↓B、B（波攻击），低跳百合折，（向前跑一步）↓B，低跳百合折 + 拍搭，低跳百合折，C + D 轰斧阴，死神

这一招堪称经典，重量级美观华丽招式。没有几年火候是很难发出的。此招内在含意与上招雷同，只是更快、更乱、更繁、更令对手头痛。不到万不得以笔者也不多用，视为禁招。



玩正版的玩家，永远是最快乐的●这是自从我有 DC 后的最大感概。（人大附中 李源）　●“严禁买世嘉的主机”未必是真心话吧？（大连大学 娇翔）/天：真心的！！
●现在家里游戏全部报废，只上线玩“梦幻之星网络版”。为此斥资 RMB530。支持正版，义不容辞。此游戏只有上线玩才能领略 SONIC TEAM 的良苦用心，我知道这个游戏也是白投，毕竟大陆能上线玩的没有多少。（沈阳二中 刘亮）　●索尼多娇，世嘉折腰？（皖涡阳县 黄山）



●如梦如幻，如痴如醉——一个世嘉迷的自白。（北京东城区胡家园 程石）
●DC已死，索尼当立。岁在辛巳，天下大吉。（天津河东津塘路 王紫寅）
●因为樱大战3而买限定DC。因舍不得用限定DC，所以我干脆又买了台日版DC。（北京宣武区 朱楠）

天师：本人很喜欢彩京，尤喜《武装飞鸟Ⅱ》，并为此购入DC一台，放眼全国，恐怕因此理由而购DC者，仅此一家吧！只是本人技术一般，最好的《1945 Ⅱ》仅2－4，（说是2－4也勉强，那次与2－3 BOSS同归于尽了），而且分数难度实难启齿。可叹本人为寻访彩京高手，走遍武汉市不下50家游戏室，竟从未看过甚至听说过任何一位能将彩京任一游戏二周目全翻之人。为此请天师将本人通信地址公布于众，诚邀武汉高手前来指点一二，终生受用无穷。天师前来最好。通信地址：武汉市江岸区黄孝河路残疾人联合会张农收，430015。（天语：我乃顶级，怎能教你！？）

A PSIKYO FAN 歪批彩京

蓄力枪、二周目，从200分至2000分的奖励……看到这儿，街机迷大概已经知道是哪家公司的特色了吧？玩过彩京的作品，再看别的STG，真有"曾经沧海难为水，除却巫山不是云"的感觉。这种感觉令我心中有话，不吐不快。本人并非高手，水平只能算中等，最好的《1945 Ⅱ》也才2－4。但是我觉得像我这样的人评论彩京才有意义。水平太高者自然是彩京的忠实拥蛋（趸），水平太次者则无法领略彩京的奥妙之处。

第一次见到"彩京"二字是在《战国ACE》中，那时候人人都把它叫《彩京》。当时没怎么玩，只觉得像是"多国战机日本版"。后来《1945》已有小成，再去玩就感到速度感差，（贬损天师的得意之作，不会被砍死吧？），《武装飞鸟》也有此感觉。所以尽管敌方火力不强，躲起来却十分狼狈。《1945》之后，彩京终成"航空霸业"。

玩龄稍长的人一定知道当年STG何其之多，为何彩京能独步江湖？我认为除了STG特有的刺激感外，原因有三：

一是出色的角色设计。就人物形象而言，第一非SS版《战国之刃》莫属。人物配音尤具迫力，翔丸的那句"问答无用！"给人印象极深。就各机实力而言首推《1945》，六架飞机各有优缺点，打法更是各不相同，在此就不再阐述。这恐怕也是它名动天下的重要原因吧！

二是对"度"的把握。敌方火力由弱到强，紧张感也逐步上升，到关尾BOSS处刚可以把人的状态调整到最高。妙在每关长度恰到好处，使玩家又不会由于太过紧张而崩溃。本人玩其他公司的STG时，就很难做到至始至终集中精力。难度设定也适当。初学者只要不忘放保险，过三四关并非不可能。中级者可翻一周目，上级者更可挑战两周目。任何水平的人均可得到满足。

三是彩京的作品具有极高的表演性，完全可称为"射击美学"这是最重要的一点。每每看到高手在枪林弹雨中纵横捭阖，观者无不惊叹，这对一个街机仔来说，无疑是最高的荣誉。用"下雨"来形容彩京中敌方的火力毫不过分，但每个地方都一定可以躲过去，不少地方需要极巧妙的方法。本人第一次见到《1945 Ⅱ》第六关BOSS前那个要定位的地方时，只见子弹如潮水般涌来，却都擦身而过，不禁想起了《圣经》中摩西分开红海的情景。还有《武装飞鸟Ⅱ》中在第四关BOSS水银泄地般的子弹中躲闪，给我的感觉就好像在瀑布中乘小舟逆流而上一样，这种感觉很难以文字表达清楚，就算是在彩京其它的作品中也很难找到。彩京，使STG由技术变为艺术！

彩京是一个积极进取的公司，这从它创作的游戏中也可以看出来。最明显的是蓄力的设定变化，我以为《1999》中是最体贴的。画风方面，充满日本风味的《战国》系列，卡通风格十足的《武装飞鸟》系列及厚重世界观的《1945》系列均很不错。在《1999》中，画面与《多国战机》系列很像，但玩起来极像《武装飞鸟Ⅱ》。最新的《1945 PLUS》中，风格发生了极大的变化：敌方火力虽仍是铺天盖地，但速度奇慢，令人不知所措。不知以后的作品是否仍是如此。若果真如此，那可太不幸了。

话到这儿也该完了，可惊闻SNK即将下课，不禁感概万千：一是《合金弹头》竟成绝响，日后STG日子越发难过了；二是彩京这样一家靠STG撑腰的小公司居然至今不倒，钦佩之情不禁如滔滔江水连绵不绝，又有如……（天语你文笔也倒罢了。改日传你）



天师：你好！

一年多没再去信，还记得我吗？当初头一个寄《灵魂能力》的家伙。

其实我并不是特喜欢《灵魂能力》，个人觉得绝对不值满分，《VF3》才是极品，也是我的最爱。这游戏我玩了近2年，但基本上属于闭门造车。天津情况你也清楚，想见这游戏都难，更别提找高手招呼几局（也许是我尚不知那里有）。

去年十月去北京时，终于找到了阜成门万通店，当时感觉"可找着组织了"。大战一场下来，有2个人我始终胜不了（有一个海神十分厉害，我想可能是你提过的）。这也是情理之中，人家好多打法我都没见过。

返津之后，加紧研究新学的东西，不想年底DC竟坏了，至今仍在"海达"供李忠研究。看来要想雪耻，尚需时日。

总结教训，并非功夫下得不够，实在是因为眼界太窄。没有好环境实战。加上我找不着相关资料（招表除外）导致对战法变化所知不足所以写信给你，提出了不情之请，《VF4》推出之后，能否于百忙之中帮我留意一下相关资料（主要是系统和实战方面）。这种小事，本不敢烦劳大驾，无奈我消息太过闭塞，搞不好又要重蹈复辙，这才厚着脸皮张回口，还望天师能够体谅。介时若能达成，就请告之如何联系，若不方便，也不必费心，作罢就是。

提到《VF4》，真是令人振奋，否则我真不知该如何摆脱"1.31"事件的打击。那段演示虽拍摄效果不好，仍令我瞠结舌。系统好象有些改动，但相信大师仍能上一个台阶。

不知龙哥是否记得约一年前在"热线"中刊出的湖南衡阳肖琛等"土星人"的来信，我当时感于他们的执着，就将他们买不到的碟寄了一些去，于是便与肖琛结为笔友，通信至今，肖兄弟命多坎坷，两度高考落榜（去年竟是因为将答案次序填错痛失60余分）时下还在复读，准备今年再战，一起祝他好运吧！

去年某杂志举办"cosplay"大赛，当时一时无聊，但"掺和"了一把，不想竟无疾而终，看来国人还玩不转这"勾当"。前日无意翻出这几张照片，便随信寄去，烦劳转交S.P兄。以悉听调用。

好了，就罗嗦到这吧，祝工作顺利，刊物越办越好！同祝世嘉渡过难关，我会一直支持她的。

天语：VR战士是最强的格斗游戏，实乃公理。京沪的高手确实特别多。VR4只要有情报我们就会介绍。菜鸟通今后要大力刊登各种格斗。你的天草超震撼，我刚拿出即被S·P抢走。必会刊登于彩页，你应放心。

你来信不写具体地址，我查起来很麻烦（去钢管公司找你？），S·P也直催。拜托你再来信给我或怎么联系都好，我一定给你以日本原装VR攻略，中级部分你应好好研究（虽并非多么多么具体，但总比出招强些，各种步法及高级技巧都有讲解）。我是没研究透，也没功夫练。想不到天津也有如此酷爱VR玩家，天某自当鼎力相助。感你心存仁义，今后VF4的原装攻略同样包在我身上（可是天津怎会有VR4？）。如果有，我们可再联系。

●莎木Ⅱ我必买正版，因为我觉得我太对不起世嘉了！（北京西城 马战超）/天：早一天将正版意识付诸实践，早一天受益。
●VR战士4：如果这个游戏只移植给PS2，那我就攒钱去买街机（真的！）。（北京西直门外高梁桥斜街 陆明）/天语严禁买街机。

Inspire the MONITOR

日立制作所是地球 500 强,2000 财年销售额 755 亿美元,其企业特点是技术范围广,产品多。如:内燃/电力/磁悬浮列车、挖土机、水电/火电/核电设备、自动控制领域、电机/压缩机、多媒体/广播/通信、家电和半导体、OEM 等。而日立在显示器方面的动向,尤其值得我国视频发烧友关注。虽然由于各种原因,我们对 HITACHI 显示器了解较少,这里仍然向大家简要介绍几款 CRT 彩显和 PLASMA 彩监,目的在于,通过跟踪头号技术派厂家的产品来开拓视野。作者 SUPER SCAN 侃霸

■彩显

CRT 领域,日立不生产 15 寸,起步为 17 寸,主力型号集中在 19/21 寸。身为世界最大 CRT 供应商,HITACHI 在大屏显示器上具有极强的竞争力——无论性能还是价格(尤其是价格)。由于在制造上频繁使用最尖端技术,日立彩显的表现出神入化,许多型号"打遍天下无敌手",独步天下,笑傲江湖。

CM 815 PLUS(21 英寸自动扫描专业用显示器)

日立 811/813/815+系列的显著特色是短颈(业界最小尺寸)。811 和 813 适合事囊中羞涩的大屏爱好者,而 815 则是提高了刷新率的顶级型号。技术上它们都沿续了早期屡获殊荣的 3S 系列,并加入适合 PC 和 MAC 的"DUAL 15pin D-subs"端子,可以同时连接两台电脑,避免频繁插拔。

1600×1200	100Hz
1600×1280	95Hz
1856×1392	87Hz
1920×1440	85Hz
2048×1536	75Hz

815 PLUS 拥有无与伦比的强大性能,其显示管使用到传说中的究极 0.22 点距(水平。垂直为 0.16mm),该型号行同步 31~130MHz,场同步 50~160Hz,显示带宽 270MHz。

815 PLUS 为视频发烧友提供的解决方案如上表。

HITACHI 显像科技一个很重要的特点是它的产品全部能够准确还原色彩,而且还能消除其他品牌显示器必定会出现的屏幕角落闪烁。这牵扯到制造工艺。日立使用椭圆内孔的荫罩技术,并且荫罩板经过强力 INVAR 抗变形处理。



HITACHI
日立
PC & MAC 共用

值得一提的是,日立在显示管的精密聚焦方面,下了很大的功夫,这是导致该公司在专业彩显领域遥遥领先于竞争者的秘密所在。815 PLUS 彩显采用多阶动态聚焦(Multi-Step Dynamic Focus)。

由于引入"人性化"设计,日立 19 寸及以上彩显一律自动稳压(120~240V)且可选装 USB 件,产品统一执行瑞典 TCO99 地球环境保护标准。

CM 815 PLUS●尺寸(长/高/深):19.2/19/18.5(英寸)
●耗电:约 130 瓦,USB 待机态 6 瓦↑,正常待机时 4.5 瓦

日立引以为自豪的,还包括它的纯平面显像技术在亮度上比多数竞争者要高出 10%。与之对应,画面对比度得到提升。下面再介绍一款。

CM 823 F(20.0 英寸可视范围纯平显示器)

当我们工作或娱乐时需要更精准的画面表现,就要选择纯平面显示器。HITACHI 久经考验的 ERGO FLAT 技术,势如革命地扫除掉令用户苦不堪言的阻尼暗线,在全世界各国相关媒体获得了多项令人震惊的最高等级(Highest)评价。



ERGO FLAT 技术有效降低闪烁感,可提供与现实无异的生动图像。同常规对手相比,它的显示亮度提升 10%;而同标榜聚焦精确的"荫栅"强力对手相比,ERGO FLAT 恰恰在聚焦上远远超出。

CM 823 F 是 CAD/CAM 企业和出版业者、专业商务用户以及游戏发烧友的明智之选(右表)。它拥有 0.21~0.24 的点距(水平方向变化。垂直为 0.14mm),行频 31~121MHz,场频 50~160Hz,带宽 250MHz。

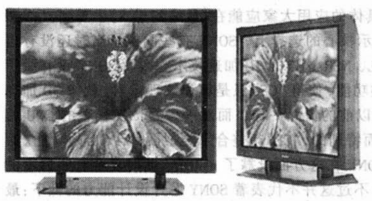
1600×1200	95Hz
1600×1280	90Hz
1856×1392	80Hz
1920×1440	80Hz
2048×1536	75Hz

HITACHI 是世界上第一个将传统荫罩式显示器平面化的厂商。其显示器拥有较大可视工作范围和最稳定画质,最优秀色彩还原,在黑白二色达到最大级时仍可最完美显示各级灰度。值得肯定的是,日立产品操作界面友好且最节省摆放空间。有鉴于以上诸多优点,日立 CM772(19 纯平)在美国《PC MAGAZINE》(2/6/2001)所举办的专业测评中,击败了 DELL、优派、NEC、三菱……(还有某某品牌。多年交手结果表明,日立确为"栅"管克星),在 5 项测试中取得了业界史无前例的 4 个第一,包括至关重要的"综合性能"和"画质"两项指标在内。目前尚未有一款显示器在这种不含编辑个人意见(Editors' Choice)的硬性评比中拿到过"5 OUT of 5"。日立工程师已创造奇迹。

■PLASMA 彩监

由于等离子监视器具备屏幕大,体积小,重量轻等许多传统监视/显示器所不可能实现的优点,现正被一些实力派厂商进行着商品化(降价化)。这里介绍两款日立制品。

37 英寸 XGA 级 4:3 半专业用途 CMP307XU

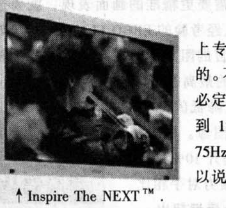


←仅重 60 斤,厚度还不到 4 英寸。耗电 390W。本体自带 2W 小喇叭一对。

这款监视器具备一组 mini D-SUB15 针和一组"R/G/B/H/V"信号独立输入的 BNC 端子,可以作为 PC 的标准显示器。另外它还有 50/100Hz 通用的分量端子(RCA)、S 端子和 AV 端子各一组(RCA)。上图机型能够达到 1024×768@75Hz 的画质,其像素大小为 0.735×0.735(mm)。我等游戏机迷应通过专用控制装置(以 D-SUB8 针和显示屏相连)来对图像进行调整。

莎木●木已成舟，赋诗一首——我已乘舟将欲行，忽闻书上王哥声。哪怕口水喷三尺，难灭我对世嘉情。（河南禹州 马伟超）/天语如此怪话，王哥见后亦必喷饭，不与你认真而已。严禁移植莎木。●不识 PS2 真面目，只缘还在 PS 中。（合肥炮院 李翔）

42 英寸广播级 16:9 高清晰度专业用 CMD402HDU



↑ Inspire The NEXT™.

虽然我们常常喜欢说"专业器材"，但实际上专业器材对于一般玩家而言是完全不需要的。不过这里还是介绍一款"纯监"，日立制造，必定"专业"（笑）。该究极型号在画面上能够达到 1280×1024@75Hz(VESA)，1024×512@75Hz(W－PC)，1024×768@75Hz(APPLE)，可以说，它的用途是十分广泛的。

行频 24K～80K，场频 50～75Hz。

也不要小看这个外形优美的"壁挂"！除去 15 针、S 端、音频输出之外，它的**所有视频端子均为 BNC 方式**。进行 1080iHD 显示时使用 BNC 分量视频 OK。像素定义为 0.90(H)×0.51(V)mm，总像素数 1024×1024dot。

同前一款相比，此型号变得更加薄了，厚度仅 3.5 英寸，重量稍有提升至 70 斤，耗电约 450 瓦。8W 外挂喇叭为选装件。同控制器连接时，它使用 9 针 D－SUB，这也是区别之一。

HITACHI DISPLAYS 暂介绍到此。

因为拥有终极无敌性能，纽约 NASDAQ 被迫采购此型号——100 块！——做为大盘显示墙。交易所 BOSS 认为，无论是亮度还是对 PC 的兼容程度，只有日立制作所的产品符合他们的要求。此外，HITACHI 专业显像和专业摄像器材早已进入好莱坞和美国各大电视台。

责编天语编后感：前两天买了本"家电大视野"杂志，里面有篇文章是介绍 JVC 的 DV 摄录机的，作者是位专业人士，他在文章最末提出了一个专业与民用的问题，妙不可言。大意是说在民用产品上，有些厂家（暗指某 S 厂）十分精通于炒作，施展宣传攻势令消费者雾里看花——一款普通的相机，将镜头冠以"蔡司制造"，便成为卖点，许多障目外行咬定"德国蔡司"不放松，别的性能一概不管。这位老师接着指出，自己的一部专业摄影器材价值几十万，一个镜头就十几万，未发现"蔡司"。他不无感慨地说，JVC 倒霉就倒在不会炒作上了，为人"比较老实"。他认为，对于家用电器及其生产厂家，"不说真话早晚得死"、"说了真话立即就死"。

作者还创造性地质问，不知以上现象是外国大厂在向中国大陆之家电厂商学习呢？还是我们的厂商"洋外中用"——总之，广告中过份一点，消费者买得高兴，用得开心，何乐不为呢？这是"土洋结合"。

但是，那篇文章也提到——令人不解的是，在专业领域，没有一家厂商胡说八道，作者认为这不是巧合。"在专业器材上夸大性能，将会死得很惨"。

天语看着文章就笑了，不禁想到了游戏界的嘉嘉，也想到了尼尼。在制作本期专业显示器专辑时，编者曾查阅大量相关资料，并未发现任何一家厂商有误导大众之嫌，因此反而感到有些迷惑……（笑）

"野马"PlayStation2

PlayStation2（以下 PS2）正如一匹野马，让驯马师难以驯服的野马，也因此在观众的面前失去了"千里马"的风度。PS2 的硬件架构十分独特，与目前的 PC 架构向背离。但必须肯定的是，PS2 的硬件设计有一定的创新性。

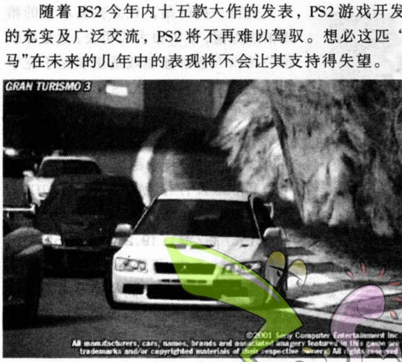
截止到 1999 年底，集成一千四百万晶体管的"EE"是一款具有超级计算能力、优秀的 CPU，除所必需的 ALU 和 FPU 之外，还集成了两个矢量处理单元（不是另外两个芯片），来分担 FPU 的工作压力。但这种新颖的设计让程式设计者无从下手，不只是这两个矢量处理单元没有发挥应有的作用，更影响了整体性能。PS2 面市已经一年多了，这个问题已得到缓解，具体的应用大家应能在《最终幻想 X》中看到。

在显示核心的选择上，SONY 有些固执。当时还没有出现像 T&L、NSR 这样的 3D 加速技术，因而 SONY 没有赋予"GS"这类功能，使得"GS"只是填充纹理像素，就像 3D 加速芯片出现以前的情况一样，而对一旁繁忙工作着的 CPU 漠不关心。而特别的，"EE"却整合了类似硬件 T&L 的功能。假若当初 SONY 在这方面投靠了 nVIDIA，此时还会有叫嚣着的 X－BOX？不过这并不代表着 SONY 芯片设计能力的低下：最近 SONY 公布的图形核心，集成了 285700000 个晶体管（包括内嵌式 32MB 显存），每秒可描绘 300M 多边形，需与高性能 CPU 搭配（如"EE2"）。

令 SONY 伤透脑筋的还有显示内存系统。周全考虑之后，SONY 选择了内嵌式的 4MB VRAM（类似 CPU 中的 Cache）。**（西安二炮学院 张博/天语您这篇文章论据较合理，从众多反"失望"文章中脱颖而出。毕竟软件商最明白 PS2。）**

与 DDR SDRAM、RDRAM（Direct Rambus DRAM）相比，VRAM 采用了双端口设计，使显存写操作与读操作同时进行，采用了超宽端口（2560bit）与显示核心相连，以高速数据传输率 48GB/s 来弥补容量的不足。当"EE"把已建立好的 3D 模形通过主存交给"GS"时，"GS"会逐一地对每个 Polygon 填充纹理像素，等一帧填充好之后，再由显存交与 RAMDAC（Random Access Memory Digital－to－Analog Converter，随机存取数模转换存储器，作用是把 GPU 产出的数字信号转换为显示设备能接受的模拟信号）输出。在这个过程之中，"GS"显存的读操作端口向"GS"及 RAMDAC 打开，而写入端口只向"GS"打开，使通过 4MB VRAM 的数据流达到平衡。因此，即便是在没有纹理压缩技术支持的情况下，PS2 也会有不俗的表现。由于 2560bit 端口操作困难，PS2 表现强差人意。

随着 PS2 今年内十五款大作的发表，PS2 游戏开发经验的充实及广泛交流，PS2 将不再难以驾驭。想必这匹"千里马"在未来的几年中的表现将不会让其支持得失望。



←愿上帝保佑 PS2 的帖图——杞人

莎木●如果早点见到你美得令人赞叹的画面，DC 也不用等到 2001 年才买了。买了 DC 和正版软件是自已踏入新世纪以来做得最正确的一件事。（广州光复北路 朱汝聪） 莎木●没玩过它，就没有资格批评其他游戏。（贵州民族学院法律系）

浅谈液晶显示屏



有朋友常问，液晶显示屏到底是什么，为什么我们所用的 GAMEBOY，PDA 产品都用它？它到底有何特点？

下面我简单地介绍一下液晶显示屏的原理和分类。

要谈液晶显示屏，首先要从液晶谈起。液晶(Liquid Crystal)字面意思流动的结晶物，化学字义为：某种加热呈透明状液态，冷却呈结晶颗粒混浊固体状态的物质，就称为液晶用来制作液晶显示屏的液晶有一个特性，就是在常态下分子整齐排列，呈透明状态，当在液晶分子加上一定电场（或电流），液晶分子便发生扭曲，基于这种特性，我们便做出了液晶显示屏。液晶显示屏通常包括玻璃基板、ITO 膜、配向膜、偏光板等制成的夹板，共有两层，称为上下夹层，每个夹层都包含电极，当电极加上一定的电压时相应液晶分子便发生扭曲，在偏光板的作用下变得透光，即所谓“黑色”。

液晶显示屏分为 TN－LCD(Twisted Nematic－LCD，扭曲向列 LCD)、STN－LCD(SuperTN－LCD，超扭曲向列 LCD)、DSTN－LCD(Double layer STN－LCD，双层超扭曲向列 LCD）和 TFT－LCD(Thin Film Transistor－LCD，薄膜晶体管 LCD)四种。其中 TN－LCD、STN－LCD 和 DSTN－LCD 三种基本的显示原理都相同，只是液晶分子的扭角度不同而已。黑白 GAMEBOY 上用的是 STN 液晶显示屏，由于 SNT 液晶显示屏响应速度慢（这就是为什么黑白 GAMEBOY 总是给我们有残像的感觉），对比度差（环境光一暗就看不清楚）等诸多缺点，所以 GBC 和 GBA 采用了一种名叫 TFT 的液晶显示屏。

TFT 液晶显示屏 STN 的不同之处在于，它在每一个像素上都安装了一个 TFT(薄膜晶体管）分别对每个象素的显示进行控制，从而可以显示出对比度很高的图象。与 STN 液晶显示屏相比，它的反应速度快（无拖尾），对比度高，视角大，色彩还原度好。

从以上原理可知，液晶本身不发光，它的显示，需要外界光源，目前外界光源主要有两种方式，一是利用反光镜反射外界光，一是安装一个荧光灯在显示屏背后（俗称背光源）。反光镜可不是一般的镜子，它是表面凸凹不平的反光镜，对外界光进行漫反射。有人问 GBC 与 WSC 的反光镜有什么区别，理论上没什么区别，可能在颜色上会有不同罢了。

总之，液晶显示屏与 CRT(显像管)相比优点如下：

1:超轻超薄

液晶显示屏是由两块平面玻璃组成，重量轻，厚度充其量不过几毫米。不可想象，我们的 GAMEBOY 要是用显像管来做显示屏，其体积会多么的庞大。

2:平面直角

液晶显示屏一开始就使用纯平面的玻璃板（用弧面反而困难），其平面直角的显示效果比传统显示器看起来好得多。

3:超级省电

除了背光源耗一点电以外，液晶显示屏本身耗电很少，几乎可以忽略不计。因此，基于省电考虑，GBC 和 GBA 没有采用背光源，而采用了反射型 TFT 液晶显示屏。

4:无幅射

液晶显示屏具有先天的优势，它根本没有幅射可言。（全文完）

想不到鼎鼎大名的龙哥居然也有许多疑问(2001 年第 1 期 74 页)，今小弟我帮龙哥解疑。小弟我是一游戏电子电脑三重发烧友，我本是学电子技术的，但对游戏却很感兴趣，特别是对硬件（这是我的本行嘛！），今龙哥既然对液晶显示屏方面有所疑问，这正对小弟的路，详细请见文章正文（我打字不熟，这篇文章是用全拼花了 N 小时才打出来，可不要不看喔！）。3 月 21 日 GBA 就发售了，到时我必买，龙哥认为是否有必要。我大力支持《电软》，每期都买。

武汉读者 洛林——Email: a86733776@yeah.net(注意小写 a)

天语谢谢洛林，本栏目欢迎半专业投稿

主机养护小常识（二）

本系列连载供稿：北京

酷隆维修中心

TEL:(010)87279958

如果您在使用 GB 机（薄机/彩机）时，突然出现电池或电源失灵，那说明您的主机(GB)的电池、电源的电容被烧毁（这种毛病的引起是因为您所用的电源和电池同时使用所导致电流过大造成的）。

无论是接电源失灵，还是放电池失灵，维修的收费应是 50 元钱左右。如果电池、电源都失灵时，维修费会增高。

如果您所使用的 GB 是老式厚机的话，那您所付的维修费便会增高，因为厚机的发售时间较早，所以配件非常难找。

所以在此我们提醒您，在使用 GB 机时应注意：

1、电池、电源不要同时使用。

2、如果发现电池或电源失灵，千万不要再次使用。

3、电池的选用应注意，不要选用充电电池(GB 专用除外)。

4、挑选外接电源时应注意，先试一试电源插上后不要松。不要接触不良。

5、绝对不能带电插拔 GB 卡和 GB 电源。带电插拔 GB 卡会造成主机主 CPU 烧毁。



那些令人苦苦期待的游戏在哪里？答案也许就在下面……



新世纪 名作续片大预测

责编：Y·Y

在1983年FC推出时，恐怕没有人会没有想到，在短短和十几年里，原来由点阵组成的游戏画面已经进化成了逼真的CG动画或完全由POLYGON绘制的多边形世界。

从AppleII时代开始，硬件机能不断飞跃，对应游戏的戏品质也不断提升，玩家们对于游戏的认识与理解也随之增长，许多以前根本无法想象的游戏都一一展现在玩家的眼前。那么在未来的21世纪中，会出现怎样的游戏诞生？下面就让我们跟随电软编辑部的天才占卜师风林和莱因看看未来游戏的发展方向吧！

■ 游戏进化要素 BEST.10

序	项目	说明	代表作
1	游戏整体效果	单纯拥有高品质的画面，没有充实内容的游戏不会受到欢迎，这也是任天堂所主张的"游戏一定要有趣"。	塞尔达传说
2	原创性	充满制作人灵感的游戏带来前所未有的感动是吸引玩家的主要因素，但是如果出现许多类似游戏的话就会适得其反。	狂热节拍
3	大众化	玩家的数量在不断增加，能够吸引广大消费者才是成功作品。	最终幻想8
4	网路化	在虚拟的世界中，对手和同伴将不再是游戏制作者所设计的虚拟人物，而是真实的伙伴。	梦幻之星网络版
5	人性化	操作界面简单明了，给人感觉亲切直接。	NIGHTS
6	怀旧风潮	沿袭当年的系统和风格，为玩家带来再一次的感动。	勇者斗恶龙7
7	跨平台	跨多平台战略，今后即使不同平台的游戏也可进行连线对战，这将是未来的大趋势。	生化危机系列
8	剧情新颖	游戏剧情设定更容易令人投入，甚至超过了电影。	北欧战神传
9	原创操作方式	以更加多样化的操作方式为提供玩家多种多样的游戏方式。	人面鱼
10	临场感	新世纪的游戏，视听效果大幅进化，借助振动手柄等触觉外设，给人以身临其境的感觉。	莎木



勇者斗恶龙Ⅷ

预测资料	
登场机种	PS2、NGC
使用媒体	DVD、8cmDVD
预计发售日	2002年
期待度	★★★★★

去年才发售的"勇者斗恶龙7"席卷了整个日本游戏界，如今相信已经有不少的玩家们打穿了吧?在"勇者斗恶龙7"风潮还未完全过去的今天，大家有没有想过"勇者斗恶龙8"呢?

新作2002年登场?

去年末，"勇者斗恶龙"制作公司ENIX新社长——本多圭司在日本东京召开股东大会，其间发布了一则令人十分振奋的消息：为了避免类似"勇者斗恶龙7"的延期现象不再发生，该公司将"勇者斗恶龙8"的发售日确定在2001年！那么真的会实现吗?对于一贯追求高品质游戏的ENIX来说，这么短的开发周期确实令人不可思议……

依旧围绕"伊甸"展开故事?

从第一作到第三作，可以称为"勇者洛特"系列；从第四作开始至SFC时代的第六作则称为"天空"系列；而2000年所发售的"勇者斗恶龙7"则是"伊甸"系列的开始。按照DQ系列的法则，"勇者斗恶龙8"的主题将围绕着"伊甸"来展开。但是剧情方面，或许不会再像"勇者斗恶龙7"那样的庞大，但是剧情设计必定会相当细致。

这样才像"DQ"嘛：画面回归2D?

在"勇者斗恶龙7"发售后，该系列的制作人堀井雄二先生曾经在一次访谈中表示：事实上他并不想制作3D游戏，至于"DQ7"的3D化，其实是顺应游戏发展的大趋势而已。那么"勇者斗恶龙8"是否会回归2D呢？如果真是这样的话，相信ENIX也会为玩家带来超华丽的画面效果。说不定那种感动的程度，就像当年将FC版"勇者斗恶龙3"打穿的时候一样。

伙伴之间的对话系统诞生?

在"勇者斗恶龙7"中，卖点之一就是玩家们所控制的角色与同伴之间的精采的对白。这种表现方式令玩家们更容易融入角色们的冒险。在"勇者斗恶龙8"，这项新要素可能将被列为剧本撰写的重点之一。在故事进行或战斗中，角色之间的对话将把游戏内容表现的更加具体化。



↑玩家最希望"DQ8"在NGC上开发？！

新作希望 BEST.5
BEST1. 可以使怪物成为同伴并培养
BEST2. 场景完全2D化
BEST3. 历代最终BOSS全部登场
BEST4. 战斗时可以看到己方角色
BEST5. 场景完全3D化



最终幻想XI

预测资料	
	登场机种:PS2、XBOX、PC
	使用媒体:DVD
	预计发售日:2002年冬
	期待度:★★★★★

史克威尔的招牌作品,自98年登场以来,一直受到RPG玩家的爱戴。FF系列1代至3代登场与FC,4代至6代登场与SFC、7代至9代登场于PS,预计于今年7月发售的FF10对应PS2,其相关情报已经逐步明朗。下面本刊将要为大家预测计划在2002年登场的FF11,由于该作是第一款进化为网络游戏的FF,因此其情报备受关注。

从已经公布的消息来看,10代并不对应网络,反而更为贴近8代的风格。不仅是人设方面,就整个游戏的场景都非常的熟悉。故事的主要叙述火属性召唤兽伊夫利特与水属性召唤兽之间的冲突,背景设定在被洪水淹没的荒芜世界,并包含了很多的科幻色彩。10代最具革命性的应该是其中增添了真人配音(笑),相信凭借着种种的新要素,10代必定令玩家们感到焕然一新!那么11呢……

未来的"最终幻想11"

史克威尔目前正积极的发展网络游戏,而且在宣布游戏之初已经指明本作会是完全网络化的RPG。一向是先锋级厂商的史克威尔相信一定会将自己的招牌作品,以完美的水准展现给广大玩家。

自由的体验网络带来的乐趣

作为史克威尔著名游戏网络化的第一作,游戏将提供于玩家非常自由的游戏环境。玩家将可以任意扮演任何角色来进行游戏,比如召唤兽等。而且玩家可以非常自由的塑造自己的形象,来配合自己选择的剧情来发展。

同时在三种硬件上推出!

由于任天堂非常强硬的拒绝了史克威尔的请求,所以在NGC上玩"最终幻想"几乎成了不可能的事情。史克威尔则为了进一步的打响网络化游戏,作出了在PS2、XBOX、以及PC上同时发售的选择。这样一来,再没有了苦苦等待游戏移植的事情发生,真是造福玩家的大好事!



←以冷酷的外型吸引了无数玩家的「FF8」相信是今后「FF」的样板。



←路行鸟将在网络版中大显神威?

新作希望BEST.5
BEST1. CG更为精美
BEST2. 可以扮演幻兽
BEST3. 增加恋人系统
BEST4. 可以实现已万人的网络的对战
BEST5. 游戏时间超过100小时



铁拳4

预测资料	
	登场机种:PS2、XBOX
	使用媒体:DVD
	预计发售日:2002年初
	期待度:★★★★

NAMCO的代表作——"铁拳",也是3D格斗游戏中唯一可以与世嘉的"VF"分庭抗礼的作品。继PS2版"铁拳TT"后,就一直没有任何新作的消息。最近,NAMCO在PS2互换街机基板上推出了"山脊赛车5",看来今后NAMCO在街机上将围绕着这块新基板来制作游戏。那么,若运用这块基板来开发"铁拳4",应该是非常合理的喽!

长江后浪推前浪:新人辈出?

在"3"代中,许多人物已经明显步入老龄化,比如保罗。而且在"TT"中所有的系列人物都云集一堂,看来多少有点怀旧与纪念的意思。那么在最新一作中,如果接续前作的剧情,留下部分人气人物后,推出众多新角色将是比较合理的。另外,最后的BOSS是否还会是非现实的怪兽呢?真是令人期待呀!

史无前例的大魄力画面登场?

"铁拳"系列一向是在画面的火暴及华丽方面为人称道,最新的一作也一定会使系列达到一个新的高度。尤其是在世嘉已经发表的"VF4"的强势冲击下,"铁拳4"必定会争取自己的优势而缩短两者的差距。除了最大限度发挥硬件的多边形实力外,游戏的背景将仍保持二维而非全多边形构成,也就是保持自己无RING OUT、无地形变化的设定。这样不仅可以节约机能,也会更加便于开发。相反,对于人物的打斗效果将会大幅的夸张化——"追求爽快"依然是游戏的制作宗旨。

正在商讨中还是秘密制作中?

在世嘉"VF4"公布后,NAMCO明确表示将等待"VF4"的正式推出后再作决断。可见,厂商对于"VF4"是分外关注的。同时NAMCO也将征集玩家的看法来作为新作制作的导向。然而,假如此时在锐意制作中,也没什么可奇怪的。NAMCO真正重视的应该是家用机市场,毕竟"VF4"在给PS2移植时将与"铁拳4"处于同一水平的硬件平台,这对NAMCO是相当有利的。

新作希望BEST.5
BEST1. 画面有飞跃性的提高
BEST2. 增加原创角色
BEST3. 强化PS版"TK3"创立的闯关模式
BEST4. 平八等人物作为隐藏角色登场
BEST5. 网络对战成为可能!





塞尔达传说 128

预测资料	
	登场机种:NGC
	使用媒体:8cm 特制 DVD
	预计发售日:2002 年初
	期待度:★★★★

自 FC 时代，任天堂名作“塞尔达传说”就是备受注目的系列。当初还是小学生，手持王者之剑在画面简单的海拉尔平原上冒险的玩家，现在大概已经成为上班族了吧！

谜一样的操作方式

N64 版“塞尔达”中，玩家可以在完全 3D 化的世界中自由穿梭，而且并不会像其它 3D 游戏那样容易迷失方向，因此该作的口碑相当好。那么，未来的 NGC 版““塞尔达传说”会有怎样的表现呢?NGC 摇杆给人一种非常新鲜的感觉，看看“塞尔达”生父宫本茂将为大家带来怎样惊喜吧！

更为广阔的冒险舞台?

NGC 版“塞尔达传说”是否会延用系列中的传统构架呢? 金三角所赐予的力量、充满勇气的林克、持有生命力量的塞尔达公主、掌握武力的卡特多诺夫，这个基本架构有 80%是不会改变的。但是游戏舞台会得到前所未有的扩大，不再只局限于海拉尔平原，这一点已经得到了宫本茂先生的确认！

NGC 版与 GBA 版互动?

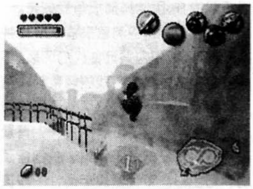
作为可以当作 NGC 手柄使用的 GBA 主机一直是人们瞩目的焦点。为了令两台主机的联系更加紧密，相互促进销量，任天堂计划在 NGC 版“塞尔达”与 GBA 版“塞尔达”中设定密切的互动关系，甚至可以影响彼此的情节发展。看来要想玩到完成度 100%的“塞尔达传说”，就必须购买 GBA 和 NGC 两台新主机了！

“塞尔达传说 64DD”复活?!

在 N64 时代，曾经有计划推出“塞尔达传说 64 时之笛”64DD 系统加强版。但是因为诸多原因使得多款计划中的 64DD 专用加强游戏无疾而终。不过，往后 NGC 是否会推出现在未能普及的大容量储存媒体呢? 如传用磁盘等。这样玩家们就可以将购买的新游戏资料存入磁盘，然后换上游戏 DVD。事实上，这个构思的基本原理和 64DD 是相同的。



←描绘得史无前例逼真的林克，NGC的硬件性能是否能够赋予我们新的感受?



→被日本杂志评为满分的系列作品，堪称极品。

新作希望 BEST.5
BEST1. 加入更多、更灵活的操作方式
BEST2. 加入更多剧情场面及语音
BEST3. 不要延期！
BEST4. 不在只局限于海拉尔平原
BEST5. 大量新角色登场



街头霸王Ⅳ

预测资料	
	登场机种:PS2、XBOX
	使用媒体:DVD
	预计发售日:2002 年秋
	期待度:★★★★

作为 2D 格斗史上最杰出的作品——“街霸”系列一直以其独特的魅力吸引着广大玩家。目前距离系列最新作“街霸 3.3”的推出已经有 3 年时间了，相信 CAPCOM 也一定在考虑推出“街霸 4”了吧? 虽然没有官方详细公布，但是我们依旧可以来预测一下。

系统继承！ 保持 2D！

对于这个正统的 2D 格斗，在系统上已经不可能有什么天翻地覆的变化，在原有的基础上进行部分的改变令格斗更为灵活应该是可能实现的。比如限止超杀的使用种类等在前作中登场的系统，在“4”中也许被取消，令玩家得以尽情发挥。而大受好评的 BLOCKING 系统一定会发扬光大。此外，由于 ARIKA 的“街霸 EX”系列已经完成 3D 游戏的进化，因此“街霸 4”仍会延续 2D 风格。

隆、肯消失！ 主人公为女性角色！

隆与肯已在历代“街霸”中亮相，对于“街霸 4”来说，以女性角色来担当主人公也许是非常明确的选择。这样不仅可以令玩家眼前一亮，也可以让“街霸”的剧情继续的发展下去。

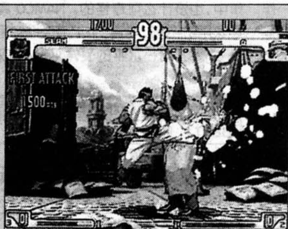
另外，春丽一直都是系列中最具人气的角色，所以让春丽在“街霸 4”中登场是再好不过了。“街霸 4”将新女主角与春丽联系在一起也将把该系列的认知度进一步提高。

简化六键设定? ！

六键位设定一直是“街霸”系列的招牌，但是，过多的键位直接导致了许多玩家无法轻松上手。在“CAPCOM VS SNK”等作品的试验后，CAPCOM 非常谨慎的将六键改为了四键位设定。如此一来，不仅方便玩家上手，更对今后主机的移植提供了很多的便利。因为目前的家用机手柄几乎都是四键位，包括 PS2、XBOX 都是如此。

关于前作——“街霸 3.3”

以非常突出击打效果的强劲连续技为基础，本作几乎把 2D 格斗发挥到了极致。画面非常华丽，角色的动作流畅自然，着实令许多格斗迷为之疯狂。应该说，“街霸 3·3”已经是 2D 格斗的究极作品了，不过，善于炒冷饭的 CAPCOM(并无贬义) 很有可能继续开发，毕竟，“街霸”已经是世界级的品牌游戏了！



新作希望 BEST.5
BEST1. 继承系列的严谨风格
BEST2. 画面一定要 2D
BEST3. 操作不能复杂
BEST4. 豪鬼仍然作为隐藏人物出现
BEST5. 能对角色进行培养及自由换装



CAPCOM VS.SNK 2

预测资料	
	登场机种:DC
	使用媒体:GD-ROM
	预计发售日:2001年冬
	期待度:★★★

只有在梦中才会见到的格斗游戏居然真的出现了！两家以格斗闻名的开发厂商旗下的人气角色终于汇聚一堂，"CAPCOM VS. SNK"为无数格斗迷圆了长久来的梦想。在2000年东京秋季游戏展上，CAPCOM正式宣布，"CAPCOM VS. SNK"的续作已在开发中。

登场角色暴增！

作为"CAPCOM VS. SNK"，其实登场角色主要来自CAPCOM的"街霸"和SNK的"格斗之王"，这多少给人名不副实的感觉吧。那么，在续作中应该有更多的角色出现才对，例如"魔界村"的亚瑟(CAPCOM)、"武力"的天童凯(SNK)、"饿狼传说3D"的洛克(SNK)，当然还有CPACOM公司的经典角色"洛克人"，甚至"生化危机"中的女主角克莱尔！

大量活用两公司的游戏系统

就CAPCOM公司而言，最受欢迎的格斗游戏系统无非就是"街霸3"的BLOCKING了。而SNK公司方面，则是以"饿狼"系列的特定连续技、线移动或是潜在能力而闻名。或许在"CAPCOM VS SNK2"中，会有大量新系统出现。

与街机的连动

现在期猜想"CAPCOM VS. SNK2"将于DC上发售，并且采用街机版及家用机版同时发售的方法。而主要目的当然还是家用主机软件与街机之间的资料连动。在日本的玩家们将可不必出门带着VMS前往街机厅，而是街机的游戏筐体接上KDDI高速对战网络，那么在家中的玩家也只需要用DC连接KDDI高速网络，即可和街机中的玩家们进行对战。

新作希望 BEST.5
BEST1. 角色大量增加!!!
BEST2. 加强两公司的特色
BEST3. 侍魂、正义学园系列角色登场
BEST4. 活用两公司的著名格斗系统
BEST5. 利用这些人物开发一款RPG如何?



↑隆对京，格斗家对高中生？

而前作颇受欢迎的购买模式，相信在最新作之中将会有超过前作总数78个以上的秘密要素。



生化危机 网络版

预测资料	
	登场机种:PS2、XBOX、NGC
	使用媒体:DVD、8cmDVD
	预计发售日:2002年秋
	期待度:★★★★★

2000年6月6日，CAPCOM公司举行了未来的战略发表会。在这场发表会上，CAPCOM公司常务董事冈本吉起表示，"生化危机"系列的网路游戏已经着手开发了。以"求生"为主题的"生化危机"系列，今后将进化为怎样的形态呢？

游戏方式是集体逃亡!?

由于网路版"生化危机"的一切情报均不明朗，还是让我们先猜测一下该作会以何种方式进行游戏吧。首先，就是所有玩家在网上进行集体大逃亡。当然，在网路服务器内部将规划几个区域，每个区域只能容纳一定数量的玩家，而这些玩家则必须在这个区域内组成一个团队，相互协助，解开谜题一同求生。

四种势力…你会选择哪一种？

"生化危机网络版"也许会为玩家提供一个网上对战的机会，就好象在RPG游戏中扮演不同角色一样，玩家们选择自己喜欢的角色，组队行动。而"生化"系列中的登场人物大致上可分为以下四种：第一种即主人公型，一面揭开谜题一面杀敌，例如克莱尔、里昂；第二种是毫无战斗能力，但行动能力却比主角们还强的角色，如"生化2"中登场的小女孩仙瑞；第三种是虽未感染病毒，但却极为凶残，利用充足的资源与主人公对抗的反面角色，如威斯卡；最后一种就是各种各样的变异生物了，其中颇具代表性的是追踪者、威廉等。

总之，网络化后的"生化"更是值得期待！

新作希望 BEST.5
BEST1. 谜题难度提高
BEST2. 游戏舞台扩大
BEST3. 前几作的角色都能登场!!
BEST4. 真实度提高
BEST5. 可以扮演丧尸!





←↑令人毛骨悚然的怪物是"生化"的招牌，几乎每一作都有新"品种"的丧尸出现，不知道今后可不可以自己设计丧尸的模样(变态!)。



火炎之纹章 4

预测资料	
	登场机种：NGC
	使用媒体：8cmDVD－ROM
	预计发售日：2002 年秋
	期待度：★★★★★

对于喜欢正统 SRPG 游戏玩家来说“火炎纹章”系列绝对是不可多得的精品。作为任天堂制作的顶级 SRPG，原预定在 N64 上推出系列最新作，但由于 64DD 的失败以及 NGC 的发表等多方面原因而令计划取消。对于期待已久的“纹章”迷来说，实在是非常失望。如今，NGC 发售在即，“纹章”最新作顺理成章的被列为新主机上的作品。

未来的“火炎纹章 4”

未来的“火炎纹章 4”将铁定会在 NGC 上推出。游戏的剧情依然是以德拉基亚世界为主，相信本作仍然会以宏大的情节而感动玩家。另外，凭借着 NGC 强大的硬件性能，游戏必定会在视觉上令所有人为之动容。总之，本作一定会有飞跃性的进步！

剧情将分为前后篇且可以选择势力

剧情方面将描写发生在德拉基亚大陆中所有著名的战争，并按照时间顺序排列下来，依次发展。而且大大增加了游戏的自由度，玩家可以任意选择不同的势力来进行游戏的剧情。当某一势力胜利后，还会根据完成度的多少来决定后篇开始时的势力与登场的主角。这样，不仅使游戏非常耐玩，在剧情方面一定会更加精彩。

以极高素质来演绎的战斗画面

以 NGC 的硬件性能来说，其可以制作出的效果绝对会达到一个新的层次。尤其对于战略游戏而言，强化并再现作战时的激烈场面，将是今后战略游戏越来越重视的，当然是在有着出色的硬件性能为基础的前提下。可以预计在战斗方面将采用完全多边形制作的高品质三维效果来表现，其素质之高相信是毋庸置疑的！

新作希望 BEST.5
BEST1. 希望战斗完全三维化
BEST2. 根据完成度不同改变以后剧情
BEST3. 希望游戏的自由度更高
BEST4. 可以与 GBA 版进行互动
BEST5. 辛格尔德将再次登场



绝对是完极的战略 SLG，可以说是与「奥伽战争」齐名的作品。

可与 GBA 进行连动

由于 GBA 版“火炎纹章”新作已经发售，再加上 GBA 与 NGC 有着高度的连动（可以说，任天堂当初设计时就是把两者作为一体的），所以 NGC 版本将很有可能对应 GBA 版“火炎纹章—黑暗巫女”！相信她的推出必定会再度掀起“纹章”飓风！！！



←这是 GBA 的「火炎纹章」，相信一定会取得像前作一样的成功！



机动战士高达·吉兰的野望 2

预测资料	
	登场机种：PS2、XBOX、NGC
	使用媒体：DVD、8cmDVD
	预计发售日：2001 年年底
	期待度：★★★

“机动战士高达—吉兰野望”系列总销量已经超过了 150 万份，创下了 BANDAI“高达”系列游戏销量新高。虽然“吉翁系谱”将 UC0079 至 UC0087 年吉翁与地球联邦之间史诗般的战争表现的异常完美，但因为正统高达是到新世纪高达 X 为止的（因为 X 高达中有 NEWTYPE 所以算是正统高达最后一作），而令玩家感到有所欠缺。因此，BANDAI 是绝对不会放过这些好题材的，“野望”系列的新作也一定会在新游戏平台——PS2 上出现。

未来的“系谱”

首先，游戏收录了所有正统高达的剧情，分为数部。第一部当然从一年战争开始，与“吉翁的系谱”相同，根据胜利条件达成情况进入下一部。由于剧情过于庞大，所以每一部的行动回合数将由 100 天降低到 50 天。而地图行动也改回 SS 版的方式，即小战役不用切换战略地图，只有重要据点战斗才会切换为行动回合。随着回合数的减少，各种机体开发速度也将会提高一倍。在游戏进行速度方面也会有极大的提高。相信这样一定会满足高达迷不断战斗的欲望。

战斗画面异常激烈

在“吉翁系谱”中已经非常激烈的战斗，在新作中将会有飞跃的提高。首先就是各种兵器将比前作细致 10 倍，可以达到吉翁系谱的片头画面效果。此外在 MS 对战舰的接近战时，对方战舰会用机枪甚至舰内搭载的机体，来阻止机体接近。而普通战斗也可以变换视点，而且要有同屏 20 架机体的混战场面，使战斗方面更加接近原作。

人物刻画更加细致

新作不但要在画面上下功夫，在人物之间的关系方面也要根据原作做更加细致的调整，力求达到真正忠于原作的效果！尤其是利用 PS2 出色的硬件性能，在家中体验更为逼真的效果将不再是梦。

新作希望 BEST.5
BEST1. 战斗系统大幅度提升
BEST2. 机体数量增多
BEST3. 人物对话量加大
BEST4. 可用某个势力将游戏进行到底
BEST5. 可以进行网络对战

对于高达迷而言，相信万岱必定迅速的推出新作，尤其是在 PS2 上推出高达获得了巨大成功，大好机会又怎会错过。





超级机器人大战β

预测资料	
	登场机种:NGC、PS2
	使用媒体:8cmDVD、DVD
	预计发售日:2004年
	期待度:★★★★

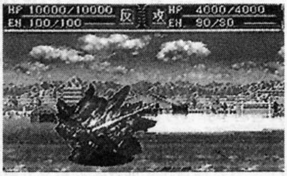
2D?3D?战斗模式切换功能

游戏中战斗画面是最令玩家们关注的,"机器人大战α"PS版是采用2D卡通方式表现的,而DC版则是预定以3DCG的方式来表现,那么问题就来了,以2D或是以3DCG画面来表示战斗画面,热爱"机器人大战"系列的玩家群中,有人激烈反对3D化,也有人对于3D化的"机器人大战"颇为期待,打算看看游戏的感觉如何?

如果,日后"机器人大战β"预定推出主机的硬件性能许可,是不是也有像"机器人大战α"一样,可以在游戏设定中设定战斗动画的有无,加入战斗动画的2D或3D表现的切换功能。

让"战斗"进化为"战争"更为灵活的战斗系统

"机器人大战64"的合体攻击、WSC版"机器人大战"的援护攻击。明显的,系列作的战斗系统也开始慢慢进化了。往后的"机器人大战β"将不会再是单机攻击的战略方式,也有可能采用小队方式进行战斗。另外也会再加入新型态的故事进行方式,例如于宇宙间,航队对航队的炮击战等等。





←新作还会是斜45度视点吗?

新作希望 BEST.5
BEST1.2D画面更为流畅!
BEST2.新登场的角色增多!
BEST3.曾经遭删除的作品复活!
BEST4.人物对白与配音大量化。
BEST5.全新故事、舞台设定。



光明力量网络版

预测资料	
	登场机种:DC
	使用媒体:GD—ROM
	预计发售日:2002年秋
	期待度:★★★

"光明力量",在MD时代推出的SRPG杰作。在SS上推出三部作之后,众玩家们皆期待着DC版的来临。

名作"梦幻之星"系列都推出了网路版,那另一款声势并与之驾齐驱的"光明力量"是否会进军网路世界?

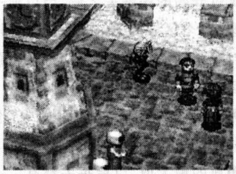
未来的"光明力量网络版"

近期以来,SEGA公司的动向除了游戏开发之外,大川社长也表示了"网络"是重点。虽然不是指开发游戏都得以网络游戏为主,但是既然"梦幻之星网络版"都已经成功的登场了,名作"光明"系列是不是也有可能推出网络版本呢?

因为"梦幻之星DC网络版"在制作上的成功,SEGA公司开始了新一轮名作网络化的开发计划,并且将类型转换至战略游戏,SEGA公司代表作"大战略"及"光明力量",后者年龄层较广,并且较"大战略"更容易上手。

将不再是回合制?

由于网络连线、同伴已非电脑的关系,或许共同攻略的定义变成一名玩家操作一组小队。但是玩家们已经无法长期思考战略方式,所以将会改变成即时战斗的模式,在不失原作战斗风格的原则之下,玩家们必须即时做出战略决定。或者没有时间的限制,战不战斗,完全看玩家们的决定。同时,由此来决定各玩家们之间的感情值,并且影响故事发展。



←采用了全多边形来制作的『光明』,三部曲更是强化了剧情。

新作希望 BEST.5
BEST1.战斗采用CG动画表示
BEST2.人物对话加入配音。
BEST3.故事非常的庞大
BEST4.采用资料片方式发售
BEST5.前作人物登场



射雕2——神雕侠侣

预测资料	
	登场机种:PS2
	使用媒体:DVD—ROM
	预计发售日:2004年
	期待度:★★

对于华人玩家们来说,21世纪末最大的事情,无非就是PS中文版RPG"射雕英雄传"的发售了。各位玩家们,已经玩过了吗?全中文配音及全中文字幕,再加上以金庸大师笔下作品为题材,是不是让你们非常感动呢?

故事未完,华山再论剑

在金庸大师笔下的系列原作中"射雕英雄传"后续故事便是第二部"神雕侠侣"。而SCE公司当初选择"射雕英雄传"做为开发题材之时,除了"射雕英雄传"本身是金庸大师笔下最脍炙人口的作品之一,是否还有续篇推出的打算呢?

真正电影RPG实现!

前作"射雕英雄传"因为硬件上的限制,在许多的细节上,玩家们并非很满意。如果硬件升级至PS2,肯定会使游戏整体表现大幅升级,

新作希望 BEST.5
BEST1.延用全中文
BEST2.画面品质向上大副加强
BEST3.故事内容与原作完作相同
BEST4.战斗系统强化
BEST5.网络RPG化

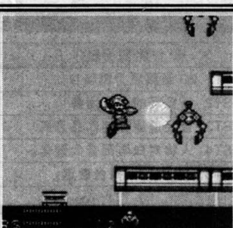


洛克人 X
~机械任务~

洛克人系列做为CAPCOM的看家ACT招牌作品，其水准不容置疑。此次登场GBC后画面更加华丽，但难度依然很高，要有信心呀！

GBC 厂商：CAPCOM 类型：ACT 发售日：2000.8.10

责编/WP 文/刘帅



"洛克人X——机械任务"是CAPCOM公司在GBC上出的最新的一款洛克人系列游戏，由于是GBC专用卡带所以要比以前的洛克人1~5增加了许多诸如身体配件系统，召唤系统，超级子弹系统等等新的系统，而且色彩鲜艳，是一款不可多得的GB动作冒险游戏。除了普通的子弹可以集气外，当你拿到手部配件后，其它的子弹也可集气攻击。

例如，旋风枪集气攻击可发出龙卷风。得到必杀技后，便可召唤ZERO来舞刀等等。当然得到强化部件之后洛克人自身也会学会必杀技，只要灵活运用相信不会在闯关中遇到什么大困难！

完全攻略

玩过开始的序幕关之后，与以前一样会出现四个区域让你选，每个区域的Boss之间的武器互相有克制作用，建议先打第三区域，然后是第四区域，再打第一区域，最后打第二区域。

第三关区域AREA2前期有一个像水塔的东西，从右边的移动平台向左跳，可得一个心形容器，此容器可永久加2滴血的最大值，以后每关都有。一定要全部得到。在AREA2有一个很高的铁棰需要想办法跳过去。过去以后用冲跳跳到另一个平台，有几排有火焰标记的柱子挡在右边，用武器扫射一阵就可过去，过去后可得头部强化配件一定要取得！本关Boss鹰尺要边跑边打，如此可轻易过关。



第四区域Boss火龙用上一关得到的鹰尺旋风枪打最好，AREA2有一个地方会不断有黄沙涌上来，这里对反弹跳的要求比较高，跳上去的话会得到一个心形容器，AREA3跳到第二个高台上，然后用冲跳，可在此得到一件身体配件，第五个高台右边的门内，有一个拿一把比cloud的剑还大的杀牛刀的塞因向你挑战，一定要小心对付。而本关Boss火龙并不厉害。



第一区域，在AREA2中可得脚部强化配件，可踩开特定的冰块到AREA3中，跳上第二层平台，上面的地堡可用火焰枪打开，可得心型容器一个，至于Boss冰雪怪则可用火焰枪烧它，很简单就可以击败它。

第二区域，AREA1有几块冰，有了脚部强化配件才可将其踢开，踢开后可得后备能源一个。AREA3下楼梯的地方可用冲跳上去又可以得到一个心形容器，再向前面走一点，到有东西瞄准你的地方，则可得到手部强化配件，之后只须顶开最上方冰块就可以跳上去。至此，洛克装甲全部完成，只听见"呼"地一声响，洛克人的新形象出现，好帅。本关BOSS用冰枪就可将其解决。

打完这四关后，下面的那个有符号的地方也可选了。进入吧！

这里，先要打那个大刀塞因，然后打那个大蜘蛛，这些硬仗可都要凭技术过关了，再打完四个区域BOSS就可以



见最终 Boss 了。对付最终 Boss 用火枪集气后攻击后会很有效。击败它后就可以爆机了！

不要以为战斗到此结束！当通关之后再开机时多了一个选项：ハードモードー，进去后才发现是另一个世界，一样有四个小区域，这四关的 BOSS 则都要凭技术战斗才有胜利的可能。

第一区域 AREA1 落下第二层的地方，用冲跳跳上最上面的高台，可得一个新必杀技。这时如果按选择键，你会发现下面多了一个图标，以后就可召唤 ZERO 前来助阵了。AREA3 中左边的心形容器想要得到的话，要让右边的小怪物打你一下，再利用受伤时的瞬间隐身跳上去，或者用那种防护屏子弹，跳上去。前面有移动平台的地方，让它上到顶上后，走右边的门，便会出现一个叫基梅尔人向你挑战。战胜他就可以过关。

第二区域 AREA1 要到 AREA2 的地方，首先不要让光照着，再依靠方形怪物即可跳上去，又可得到心形容器一个，在 AREA2 快到 AREA3 的地方，有一处有一个大坑，从坑的右边跳上去，可得后备能源一个 AREA3 里，有一处可顶开几块冰，里面又可以得到另一种必杀技。

第三区域 AREA2 在铲土机过后向左走，可取得第三个备用能源。在 AREA4，尽快将铲土机打爆，则可在前方得到一个心形容器，AREA5 在快结束时，利用踏板可跳上右上方台阶，又得到一个必杀技。



第四区域 AREA1 跳上高台，可得一条命和一个心型容器，本关可得第三种必杀技，不过需要你大动一番脑筋！过总关后主画面又多一个选项，"エクストソーム"其实是将以上两个现实与虚幻世界综合在一起成为 10 个舞台就不多说了。

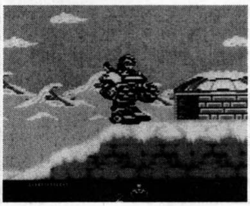
洛克人讲座

在游戏中击倒每关的 BOSS 就可以得到 BOSS 的武器要充分掌握武器的相克性，其武器效果见下表：

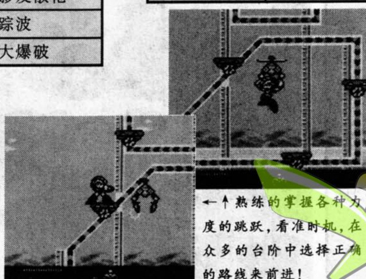
武器	普通	集气
洛克枪(基本)	基本枪	(变红)闪光波
SI 枪	冰枪	冰盘
ES 枪	反弹枪	分层雷电
RS 枪	球仗枪	防护层
ST 枪	旋风枪	龙卷风
RB 枪	火枪	火龙
SS 枪	散发枪	无影发散枪
MM 枪	跟踪枪	跟踪波
SW 枪	齿枪枪	巨大爆破

游戏中可以得到各种不同的物品，每种物品又都有自己特殊的作用，详细情况见下表：

物品名称	功能
红色丸	加血
蓝色丸	加武器能量
心形容器	永久和两格血的最大值
备用能量	随身带的补血剂
头部配件	可顶开上方冰块，石块(特定)
身体配件	加防御力
手部配件	可发出其它集气攻击
脚部配件	可踢开冰块(特定)



←在游戏中洛克人还可以乘坐各种不同类型的其它机器，这对过关是很有帮助的，有时甚至还是过关的必要条件！



←↑熟练的掌握各种力度的跳跃，看准时机，在众多的台阶中选择正确的路线来前进！



勇者斗恶龙Ⅲ

「攻略人行道」

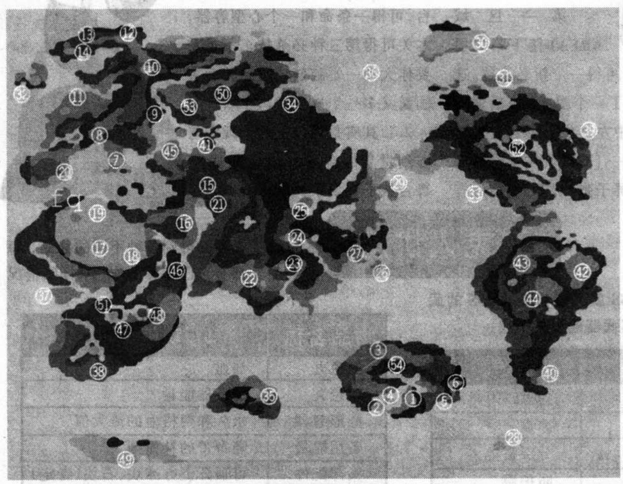
ENIX 的招牌级超大作《勇者斗恶龙》的第三作也来到了 GBC 上，这下勇者迷们又要大大的欢喜一场了。现在就让我带领大家进入这充满神奇色彩的勇者的世界吧！

GBC 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2000.11.30

责编/WP 文/TSG

勇者的世界

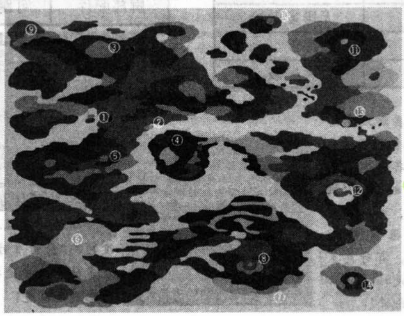
地上世界的地图



1. アリアハン城 阿里阿罕城
2. 岬の洞窟 海角洞窟
3. レーベ村 雷贝村
4. ナジミ塔 那吉米塔
5. 祠堂 1
6. 泉(隐藏洞窟)
7. ロマリア城 罗马利亚城
8. 祠堂 8
9. 大富翁 1
10. カザーブ 卡萨布
11. シャンパーニ塔 香巴尼塔
12. ノアニール村 诺亚尼尔村
13. エルフの里 妖精之里
14. 西の洞くつ 西方洞窟
15. アッサラーム 阿撒拉姆
16. 大富翁 2
17. イシス 伊西斯
18. 小祠堂 2
19. 金字塔
20. ポルトガ城 波鲁多卡城
21. ノルド洞窟 诺鲁多洞窟
22. バハラタの町 巴哈拉塔镇
23. 绑架者洞窟
24. ダーマ神殿 达玛神殿
25. ガルナ塔 加鲁那塔
26. ジパング 日本
27. 祠堂 3
28. ルザミ 鲁沙米
29. ムオル村 姆欧鲁村
30. 绿草园
31. 祠堂 4
32. エジンベア城 艾吉贝亚城
33. アープの塔 亚普之塔
34. 祠堂 5
35. ランシール 兰锡尔
36. 浅濑
37. 祠堂 6
38. テドン村 提顿村
39. 商人之村
40. 海贼之家
41. 祠堂 6
42. 祠堂 7
43. サマンオサ城 萨满欧萨城
44. 南之洞窟
45. 祠堂牢狱
46. ネグロゴンド火山 尼古罗工德火山
47. ネグロゴンド洞窟 尼古罗工德洞窟
48. 祠堂 8
49. 南极祠堂
50. 龙女王之城
51. バラモス城 巴拉摩斯城
52. スーの村 苏之村
53. 大富翁 3
54. 旅行之门 1
55. 祠堂 9

地底世界的地图

1. 出发点
2. ラダトーム 拉达多姆
3. 勇者洞窟
4. 魔王城
5. 破坏洞窟
6. ドムドーラ町 多姆多拉镇
7. 妖精祠堂
8. メルキド 梅尔基多
9. ガライの家 加莱之家
10. 光之塔
11. マイラの村 玛依拉之村
12. リムルダールの町 利姆鲁达鲁镇
13. 挖掘中地道
14. 神圣祠堂



操作说明

各种指令中文意思

开头画面：
- ぼうけんをする（开始冒险）
- せっていをかえる（改变设定）
- ぼうけんのしょをけす（删除冒险之书）
- メダルのしょをけす（删除小徽章之书）
- メダルこうかん（交换小徽章）
- メダルをみる（看小徽章）

平时选单画面：
- どうぐ（道具）
- つよさ（强度）
- じゅもん（咒文）
- さくせん（作战）

作战指令各项文字释意：
- まんたん（全员补血）
- そうび（装备）
- ならびかえ（更换顺序）
- ひょうじそくど（显示速度）
- どうぐせいり（道具整理）
- ふくろせいり（袋子整理）
- メダルのしょ（小徽章之书）

祠堂的旅人之泉可以互相通行的路径：
- 祠堂 7↔祠堂 6↔祠堂 3
- 祠堂 7↔祠堂 4↔祠堂 6
- 祠堂 4↔祠堂 2

攻略流程

地上攻略流程

阿里阿罕城 → 那吉米塔 → 雷贝村 → 泉（隐藏洞） → 罗马利亚城 → 卡萨布 → 诺亚尼尔村 → 妖精之里 → 西方洞窟 → 妖精之里 → 诺亚尼尔村 → 香巴尼塔 → 阿撒拉姆 → 伊西斯 → 金子塔 → 波鲁多卡城 → 诺鲁多洞窟 → 巴哈拉塔镇 → 绑架者洞窟 → 巴哈拉塔镇 → 波鲁多卡城 → 加鲁那塔 → 达玛神殿 → 日本 → 兰锡尔 → 艾吉贝亚城 → 浅濑 → 姆欧鲁村 → 提顿村 → 亚普之塔 → 商人之村 → 海贼之家 → 兰锡尔 → 萨满欧萨城 → 南之洞窟 → 绿草园 → 幽灵船 → 祠堂牢狱 → 尼古罗工得火山 → 尼古罗工德洞窟 → 南极祠堂 → 巴拉摩斯城

攻略顺序为从上至下，从左至右。

地底攻略流程

龙女王之城 → 地洞（巴拉摩斯城） → 出发点 → 拉达多姆 → 勇者洞窟 → 多姆多拉镇 → 梅尔基多 → 妖精祠堂 → 利姆鲁达鲁镇 → 玛依拉之村 → 光之塔 → 神圣辞堂 → 魔王城

攻略顺序为从上至下，从左至右。

详尽攻略

地上攻略流程

阿里可罕城（地图①）

◆流程：见国王→露依达酒店（召集同伴）→出发冒险

游戏一开始，和国王谈完话之后就先到露依达酒店，在一楼可以直接叫伙伴，或到二楼去自己创造新的伙伴。伙伴召集完了之后，将身上的武器及防具分给同伴装备，然后就可以出去冒险罗！

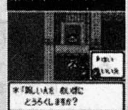
重点 1：如何创造同伴/召集同伴

在露依达的酒店二楼可以创造同伴，方法及顺序如下：

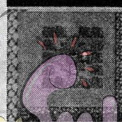
二楼柜台谈话（回答是）→输入想创造者的姓名→选择姓别（上男/下女）→选择职业→看一下能力表，决定要不要（要就选はい，不要就选いいえ）→再来分配能力的种子（选上面是自己分配，选下面是由电脑乱数分配）→决定是否要登录（选择）→要不要创造一位新的同伴（选择）。



↑露依达酒店是召集同伴的场所。



↑二楼这里可以创造新同伴。



→徽章王就在这里面。

一楼的柜台处召集同伴的日文意思如下：はかまをよびます(召集同伴)はかまをあずける(让同伴离开队伍)めいぼをみる(看名簿)やめる(停止)

重点 2:可以在自己家里休息

如果战斗完后想要睡觉，只要回家和母亲谈话就可，不须花钱。

重点 3:徽章王就在井里

这一代的徽章王就躲在井中，下去之后就可以看到他，以后拿到小徽章就可以拿到这里换东西。

海角洞窟(地图②)

当训练到 3 级左右，就可以来这里玩一玩。记住药草要带够。从这里可以通到那吉米塔。

那吉米塔(地图④)

到这里，一楼的地方有宿屋，休息一下。上到四楼，找一个老人拿盗贼的钥匙。这时就可以往雷贝村出发。



←和这位老人说话就可以得到盗贼的钥匙。

雷贝村（地图③)

◆流程:使用盗贼钥匙进入村子右上方的民家→和老人谈话

到了这里之后，除了整备自己的装备之外，就是到村子右上方的民家(须要用盗贼的钥匙打开的那间)，和老人谈话可以得到魔法玉(まほうのたま)，多准备些解毒草及药草，这时就可以前往隐藏的洞窟。

泉(隐藏洞窟)(地图⑥)

◆流程:下方墙壁使用魔法玉→B2F 走左边的路→旅人之门

到了洞窟中，走到最下方的石壁，使用魔法玉，这时墙壁就会被破坏，就可以进入隐藏的洞窟。到地下二楼时，走左边的那一条才是正确的，之后就可以到达旅人之门，前往罗马利亚。



↑在这里使用魔法玉。

罗马利亚城(地图⑦)

◆流程:找国王

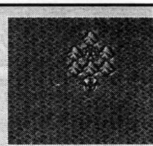
这里并没有特殊事件，不过如果去找国王，他会跟你说他的王冠被人拿走，强盗就躲在香巴尼塔。希望你去将它拿回来。这里的武器都很不错，最好是在这里整备一番后再往上走。



↑和国王说话，他会要你帮他找回王冠。

卡萨布(地图⑩)

这里是一个交界点，往上走是诺亚尼尔村，往左走是香巴尼塔。这时可以选择要不要去这两个地方。不玩这两个地方也没有关系。



↑这里可以说是路标之村。

香巴尼塔(地图 11)

◆流程：顶楼和敌人交谈→掉下来→再上楼→从上方跳下→打败敌人→得到国王的王冠

这个事件可以不去玩，不过如果成功的话，可以得到蛮不错的防具—国王的王冠（きんのかんむり)，记住得到后先自己用，只要不去和罗马利亚国王谈话就不会被拿回去。



↑这就是盗贼们。

诺亚尼尔村的事件(地图 12)

◆流程：和村中唯一清醒的老头谈话→妖精之里找妖精女王谈话→西方洞窟→妖精之里→诺亚尼尔村

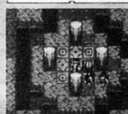
村中所有的人都被诅咒，和唯一清醒的老头谈话之后才知道是妖精女王搞的鬼，于是出了村子到左边的妖精之里(地图 13)。

到了妖精之里才知道原来妖精女王的“梦见之宝石(ゆめみるルビー)”和女儿都被人类拐走了，于是要去下方的西方洞窟（地图 14)去找回来。

到了西方洞窟 B4F 找到了宝石，于是拿回给女王，女王会给你“めざめなこな(觉醒之粉)”，回到村子使用这个粉，村子的人就会醒来。



←和这个老人谈话可以知道事情的来龙去脉。



←洞窟的这里可以回复体力。



←这里可以得到梦见的宝石。

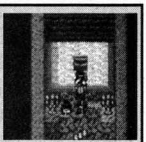


←使用觉醒之粉就可以使村人回复。

阿撒拉姆(地图 15)

从罗马利亚往右边的路走，经过一段漫长的路之后，可以到达阿撒拉姆这个城市。记住这个城市白天和晚上会有不同的风景。买东西一定要讨价还价(就是一直按いいえ)，第四次的价钱才是真正的价钱。整备好之后就出镇往南走前往伊西斯。

伊西斯(地图 17)



↑降星手环就在这里。

这个城镇其实没有什么。不过在城堡中某处藏有降星手环，这是个可以使速度增加两倍的超级道具。整顿好装备之后，多带些药草，往上方的金字塔出发。

重点:降星手环的所在地

在伊西斯城的左侧城墙处往里走可以就可以得到降星手环。

金字塔(地图 19)

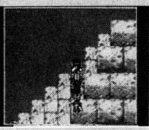
从伊西斯往北出发就可以看到金字塔，在一楼时要小心十字路中间有陷阱，三楼的下方有四个凹处，这四个开关按法为先按右侧左方按钮，再按左方右侧按钮，再按左方左侧按钮，然后是右方右侧按钮。这时上方的门就会打开，里面就是魔法钥匙。这时就可以前往港都波鲁多卡城啦！

重点:超级武器—黄金爪

这个金字塔的地下一楼有一个武斗家专用的武器，那就是黄金爪，在地下一楼左上角那一块区域，从右边中间算下来第五格，按调查，就可以发现一个阶梯，进去之后就可以得到黄金爪，但切记，得到黄金爪之后，在金字塔中每走一步到二步就会遇到敌人，要有所准备喔！



↑魔法钥匙就是在这里。



↑这里有小徽章喔！

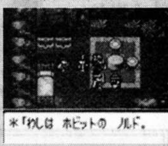


↑调查这里就会有一个地道。

波鲁多卡城(地图 20)

◆流程:和国王谈话→得到国王的信→诺鲁多洞窟

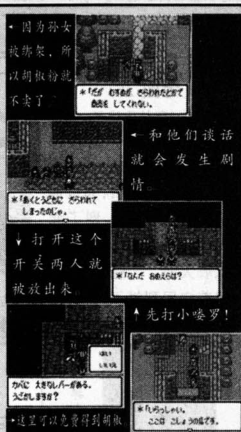
和国王交谈，他会说要用黑胡椒粉来换船，而黑胡椒粉只有东边的巴哈拉塔镇才有，于是拿着国王给的信，前往诺鲁多洞窟(图 21)，将信交给里面的矮人，他就会帮你开路。



↑把信拿给这个矮人吧！

巴哈拉塔镇(地图 22)

◆流程：和下方的老人及年轻人谈话→年轻人离开→前往绑架者洞窟(地图 23)→救出两人→得到黑胡椒→前往波鲁多卡城→和国王谈话→得到船



←因为孙女被绑架，所以胡椒粉就不卖了。

←和他们谈话就会发生剧情。

↓打开这个开关两人就被放出来。

↑先打小喽罗！

→这里可以免费得到胡椒

出了洞窟往下走，走了一段路之后可以看到巴哈拉塔镇，进去之后，到了下方看到一对老人和年轻人在谈话，年轻人立刻就离开，跟老人谈话才知道他的孙女被绑走了，而那个年轻人要去救他。这时就立刻到绑架者洞窟去救人，在地下二楼先打倒小喽罗后，在牢狱中看到两人，于是按下左下方的那个墙壁上的按钮，将两人放出来。就在两人要出去时，老大回来了，这时就顺便连老大一起干掉。

回到村子要去买胡椒粉，才发现原来那个年轻人就是卖胡椒粉的，这时他会送你一瓶，带着它回到波鲁多卡城交给国王就可以换船。

达玛神殿(地图 24)

坐了船就可以来到达玛神殿，在这里休息一下，先前往右上方的加鲁那塔（地图 25)，在里面可以得到领悟之书(转职成贤者用)。如果等级是在二十的话，就可以进行转职(勇者不能)。到了可以转职之后，接着就是要开始寻找六个珠子，以便让不死鸟复活！

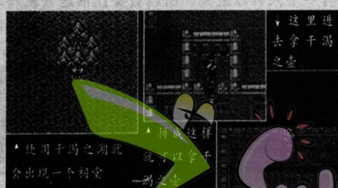
重点:领悟之书

当玩家们走到五楼的时候，会看到绳子，走到中间时跳下去，就可以看到放着领悟之书的宝箱了。

最后的钥匙

◆流程:兰锡尔(地图 35)→艾吉贝亚城(地图 32)→浅濑(地图 36)

首先到兰锡尔的道具店去买消失草（きえさりそう)，然后坐船到艾吉贝亚城，使用消失草后就可以进去。到了地下室，会看到有一个地方有三块石头，将三块石头都推到上面的花纹地板上时，前往干涸之壶的地道就会打开，这时就可以得到干涸之壶（かわきのつぼ)。接着来到地图 36 这个地方，可以看到一个浅滩。在这里使用干涸之壶，就会出现浅滩祠堂，进去后可以得到最后的钥匙。



↓这里进去拿干涸之壶

↑使用干涸之壶就会出现一个祠堂

寻找六颗珠子

注：从日本开始，以后的所有场景都是互通的，所以不存在先后顺序。

日本(地图 26)

◆流程：和村民谈话→和女王谈话→到日本北方洞窟→最底层打八岐大蛇→经由八岐大蛇后面的地洞回到村子，和女王谈话→进入战斗→得到珠子

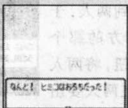
和村民谈话，知道他们拜的是女王。到了北方的洞窟，在最底层打倒八岐大蛇，大蛇会逃跑，跟着它回到村子，再打倒它，就可以得到草雉剑以及紫水晶。



← 好酷的女王啊！



← 干掉它。

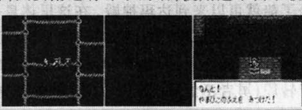


← 原来女王就是八岐大蛇。

亚普之塔(地图 33)

在这个塔的楼顶，从网子中间跳下去，会掉到一块平台上，有一个宝箱可以得到回声之笛（やまびこのふえ），只要附近有珠子的话，使用这个笛子就会有回声。

→ 记得从这里跳下去。



← 记得从这里跳下去。

海贼之家(地图 40)

到海贼之家旁有一块大岩石，推开之后调查岩石原来的位置，会发现一个阶梯，下去之后可以得到一颗红之珠(レッドオーブ)。



← 这里有阶梯，下面有珠子。

兰锡尔(地图 35)

◆流程：兰锡尔神殿→地球肚脐

先到兰锡尔神殿，进入之后，和神官谈话。因为只有一个人可以进去，所以看要让谁进去就将那个人排在第一个。进入后到地球的肚脐地下三楼可以得到蓝之珠(ブルオーブ)。

→只有一个人可以进去。



←这里就是地球的肚脐。

姆欧鲁村(地图 29)

这个地方没有宝珠，不过在这里可以得到父亲所留下来的头盔。到柜台放有头盔的商店楼上和小孩说话，说完后就可以得到。



提顿村(地图 38)

◆流程：武器店二楼→牢狱

先到二楼的武器店可以得到暗夜之灯(やみのランプ)，使用之后，整个村子会变成晚上，使用最后钥匙进入牢狱和犯人说话，可以得到绿之珠。

→ 和这个人说话可以得到珠子。





← 这里得到暗夜之灯。

商人之村(地图 39)

◆流程：露伊达酒店→商人之村→调查王座后面

先到露伊达酒店创造一个商人，然后带到此地，之后只要重复地进入再出去，这个村子就会成长。等成长到商人之村革命之后，到商人的王座后面调查，就可以得到黄之珠(イエローオーブ)。

重点：商人之村成长阶段

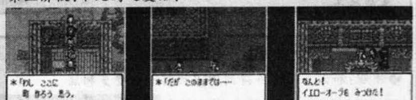
第一阶段：把商人送去(第一间道具屋)。

第二阶段：打倒八岐大蛇(增加宿屋)。

第三阶段：解决萨满欧萨城(サマンオサ)的假国王事件。

第四阶段：宝珠的数量达到三颗及看到夜间的革命事件(得到黄之珠)。

第五阶段：不死鸟之复活！



↑带商人给这个老头吧！ ↑看到这些人说话时就表示下次就可以拿珠子了。 ↑这里就有宝珠。

游戏进行到这里已经基本上到了尾声，下期我将告诉大家最后宝珠的取得方法和地底的攻略流程，大家先不要急哦。好了，那就下期再继续聊吧，我要先去洗澡了！





DC 格斗之蛇 2 HP = 9

隐藏角色介绍：

(1)太阳战士 迪索尔(DELSOL)

使用条件：在“随机模式(ランダム)”中打赢迪索尔。

(2)谜之战士 酷恩(KUHN)

使用条件：打赢在加分舞台中登场的酷恩。

(3)最强最恶的市长 玛拉(B.M.)

使用条件：在街机模式或是随机模式中以 SKO 打倒玛拉。

注：“SKO”的全名是“SUPER K.O”

汉妮的特别服装登场：

使用条件：看过所有的 SUPER K.O(6种)后，在决定角色时一直按着 R 钮。

说明：要使用 DC 版原创的“未来护士版”汉妮(HONEY)服装的话必须先看过所有的 SUPER K.O 才行。除了玛拉(B.M.)舞台限定的 SKO 外，其余的在任何模式中看到都没关系。

莱克席尔的吉他变成“FLYING V”！

使用条件：在选择模式时边按着方向键的←决定。

说明：在选择游戏模式时边按着方向键的←决定后用莱克席尔(RAXEL)游玩的话，他的吉他就会变成“FLYING V”。另外，在已经变成 FLYING V 的状态中于选择模式时按方向键的→决定就会变回原来的吉他。

以隐藏视点开始比赛！

使用条件：在街机模式或“随机模式(ランダム)”中，在各舞台开始时一直按着方向键的↑。

说明：在街机模式或随机模式中，于各舞台开始时一直按着方向键的↑再按 START 的话就能以特殊的视点开始对战。另外，这个隐藏视点是每个舞台都不同。

脱掉甲胄的方法：

使用条件：在乱入对战中 30 连胜以上时就会脱掉甲胄。

说明：比如是以汉妮乱入对战连胜 30 回以上、输入(→←→← X+Y+A)就可脱掉甲胄。附带一提，这状态无法记录，在欣赏够了之后再结束连胜或是模式吧。

(WP：格斗之蛇虽然在很多方面还存在着不足之处，尤其是在格斗时的“质量”感很差，但风林还是很喜欢玩，要是问其原因嘛，看来就只有那个脱掉盔甲的秘技了！哈哈)

DC 燃烧吧！正义学院 HP = 8

最后大魔王出现法：在“故事模式(STORY MODE)”，所遭遇的所有敌方队伍(共七队)，与每队的战斗中(3战2胜制)，在我方已累积达 11 胜的情况下，在下一场战中的最后一击，以“正义与勇气的 3 人作战攻击”击倒对方。如此一来，以后就可以使用全身泛着绿光的“觉醒雹(D-HYO)”！

GB 携带电兽 HP = 7

隐藏电兽的电话号码：在此介绍在街上得不到的 3 只隐藏电兽的电话号码。在 DSHOT(手机)的画面中按下 SELECT 键、输入隐藏电兽的电话号码就行了！

①慕萨(ムサ)[科技电兽]

05＊-#492-634＊1

②筧(ヒュ)[爆裂电兽]

05＊-074-89#13

③杰亚(ゼア)[魔电兽]

05＊-432＊975#2

N64 机器领袖 V2 HP = 5

取得西优可机器人：“机器领袖 V2”的“激斗篇”剧情中，在“大奖杯本战(グレートカツプ)”过关之后，再一次到“大奖杯预赛”的会场去。然后，在战斗之前(在站到对手的面前之前)先移动到 2F 去。这样一来，2F 的门会打开，进入之后与比特罗(ピータロウ)对话。这样一来就会变成和他进行战斗，胜利之后就能得到“西优可机器人(ヒヨコロボ)”以及 3 样相关强化零件。

(WP：可以任意组装出自己喜欢的机体就是本游戏的最大乐趣。这款游戏对于一个模型迷的菜菌来说可真是正中下怀！)

PS 永恒传说 HP = 6

二代角色——亚雀出现法：在《永恒传说》中，梅洛蒂(メルディ)在使用元素系上级晶灵术“シューテイングスター”时，在晶灵活力指数满时(10)，不要召唤元之大晶灵，再使用一次“シューテイングスター”时，梅洛蒂会变身成可爱女孩——亚雀(アーチェ)，骑着扫帚，而且无敌，真是超可爱!!

(WP：作为一个 NAMCO 迷，我已经把这款游戏打穿了，而且还用的是完全手动的模式，感觉十分的爽快。相信在 PS2 上推出的《王牌空战 4》一定也不会错的，另外最近好象还有关于《刀魂》续作的传闻，再加上《铁拳》。哈哈……NAMCO 不愧是 WP 最喜欢的厂商！)

PS2 七刃/极乐丸 HP = 6

无限连击：在极乐丸编的商馆可以拿到一把叫做“嫩(ふたば)”的刀。在此将这把刀的无限连段方法传授给大家。其实说穿了就很简单了，只要按○钮砍 3 下后再按△钮用头撞 1 下，然后再按○钮砍 3 下、按△钮撞 1 下……就这样重覆下去，除了一部分的敌人不适用之外，都能打到无限段!! 由于这是对付头目非常有效的方法，所以一定要学会喔！

无限补给：小百合的短铳“恋猫”“青岚”等之子弹快用完的时候，只要按 START 钮进入道具画面，再跳出来之后你就会发觉子弹数量已经自动补满，不会再有装弹的动作出现。

PS2 剑豪 HP = 6

专取经验值：在蜡烛全部熄灭的时候，将所有除了○钮以外的按钮全部按两次，然后就可以和自己的幻影对决了。如果把幻影打败，所有项目的经验值都会上升。但即使不能打败幻影，经验值也会有少许增加喔！

PS2 三国志Ⅶ HP＝7 30名隐藏武将完全公开！

虽然已经公开过部分隐藏武将，但是这次又找到了一些加上之前公布的总计 30 人喔！只不过……那个“杂兵”好像没什么用处就是了。

名字	战斗	知力	政治	魅力	性别	类型	持有特技
孙武	90	100	74	82	男	万能	反计、收拾、侦察、突击、强行、修复、水军、火矢、煽动、神算等 17 种
韩信	94	94	69	86	男	万能	反计、收拾、侦察、突击、强行、修复、火矢、煽动、神算、虚报等 11 种
木下猿吉	80	84	91	99	男	万能	反计、收拾、侦察、突击、修复、火矢、煽动、神算、虚报、水攻等 17 种
シブサワ	90	90	90	90	男	万能	谍报、发明、商才、强行、行动、评价、富豪等 7 种
姬旦	79	82	99	95	男	万能	反计、收拾、侦察、突击、强行、修复、火矢、煽动、神算、虚报等 16 种
呼延灼	88	84	67	73	男	万能	收拾、侦察、突击、强行、修复、火矢、乱射、煽动、鼓舞、骂声等 10 种
コーエー	85	85	85	85	男	万能	谍报、发明、商才、行动、评价、富豪等 6 种
吕尚	82	99	84	79	男	万能	反计、收拾、侦察、突击、强行、修复、神算、虚报、水攻、鼓舞等 17 种
范增	83	98	79	68	男	军师	收拾、侦察、强行、修复、火矢、煽动、神算、虚报、水攻、鼓舞等 15 种
张良	78	98	89	81	男	军师	收拾、侦察、侦察、强行、复、煽动、神算、虚报、天文、水攻、鼓舞等 16 种
萧何	30	86	98	77	男	军师	商才、反计、收拾、侦察、煽动、神算、虚报、天文、水攻、鼓舞等 17 种
吴用	65	97	81	72	男	军师	商才、反计、收拾、侦察、强行、修复、火矢、煽动、神算、虚报等 16 种
项籍	100	74	50	90	男	将军	收拾、侦察、无双、突击、一骑、强行、鼓舞、骂声等 8 种
源义经	99	75	68	96	男	将军	收拾、侦察、无双、突击、一骑、强行、水军、鼓舞、圣痕等 9 种
李广	95	79	66	93	男	将军	应射、收拾、侦察、无双、突击、强行、火矢、乱射、鼓舞等 9 种
成吉思汗	96	89	51	88	男	将军	调教、应射、收拾、侦察、无双、突击、强行、火矢、乱射、鼓舞等 13 种
圣德太子	20	83	100	94	男	政治	谍报、商才、行动、评价、富豪等 5 种
安道全	19	81	52	21	男	知力	谍报、鬼谋、医术等 3 种
罗真人	15	90	15	70	男	知力	谍报、天文、鬼谋、占卜等 4 种
宫本武藏	97	70	13	77	男	战斗	无双、突击、一骑、强行、鼓舞、骂声等 6 种
凌振	91	51	28	62	男	战斗	发明、鼓舞、骂声等 3 种
三国无双	94	35	35	94	男	战斗	应射、无双、突击、一骑、强行、鼓舞、骂声等 7 种
李逵	98	11	12	38	男	战斗	无双、突击、一骑、强行、鼓舞、骂声等 6 种
弁庆	97	83	57	80	男	战斗	无双、突击、一骑、强行、鼓舞、骂声、水军等 7 种
罗贯中	21	64	86	66	男	战斗	谍报、行动、评价等 3 种
卑弥呼	8	72	81	97	女	魅力	谍报、应射、收拾、侦察、天文、骂声等 6 种
甄夫人	5	77	62	99	女	魅力	反计、收拾、神算、虚报、鼓舞、医术、占卜、富豪等 8 种
虞美人	3	33	44	100	女	魅力	收拾、鼓舞、医术、占卜等 4 种
芙蓉姬	10	45	53	92	女	魅力	商才、收拾、鼓舞、医术、占卜、富豪等 6 种
杂兵	1	1	1	1	男	平凡	行动、锻炼等 2 种

全新规登录武将的能力大跃进：

找到让“新规登录武将”的能力大幅提升的方法了！条件是——满足“巡遍所有史迹”和“所有宝物入手”两条件。努力吧！

PS2 雪地滑板 HP＝9

EXTREME 模式的新舞台：拿到半铜牌（semi－BRONZE）之后会获得舞台 6“Cloud Skid Mountain”，拿到半银牌（semi－SILVER）后，则会获得舞台 7“Rolling Stone”。

特制滑板 3 枚：玩 EXTREME 模式，将全舞台“TIME”的第一名纪录打破之后，就会出现 SPECIAL1；玩 EXTREME 和 TRICK 模式把全舞台中七个舞台之“TRICK”的第一名纪录打破，就能得到 SPECIAL2；玩 EXTREME 模式把全舞台的“TOTAL”第一名纪录打破后，就会得到 SPECIAL3。

TRICK 模式的新舞台：拿到半铜牌（semi－BRONZE）之后会获得舞台 6“East Board Park”，拿到半银牌（semi－SILVER）后则会获得舞台 7“Snake Pipe”。

改变角色的大小：在模式选择画面，将游标对准 EXTREME，先按住 L1 和 R1 不放，接着快速输入△□△□△△□后，角色会变原来的 1.2 倍大。同样先按住 L1 和 R1 不放输入□△□△□□△的话，会变成原来的一半以下之大小。

生命力不会减少：和上面一样，在模式选择画面将游标对准 EXTREME，先按住 L2 和 R2 不放，接着快速输入□△□△□□△之后，就会变成生命力不减的情况了。

DC 基连野望—吉翁的系谱 HP＝8

剩余回合数的秘密：基连野望是一款难度极大的 SLG 游戏，因为总游戏回合数只有 100 天，要取得完全胜利是很不容易的。但是如果以很少的回合数取胜，就可以得到奖品！第一部残余天数越多，得到的奖励越好。下面就公布全部奖励品与条件。

吉翁篇：		联邦篇：	
剩余 1-5 天	ジム	剩余 1-5 天	ザク改
剩余 6-15 天	ガンダム	剩余 6-15 天	アクトザク
剩余 16-25 天	FA ガンダム	剩余 16-25 天	ズゴック E
剩余 26-35 天	NT-1 アレックス	剩余 26-35 天	ガルバルディ
剩余 36-45 天	GP-01	剩余 36-45 天	ジオング
剩余 46-55 天	百式	剩余 46-55 天	ガ-ベラテトラ
剩余 56-65 天	Z ガンダム	剩余 56-65 天	ノイエ・ジ-ル
剩余 66-79 天	？？？？	剩余 66-79 天	キュベレイ

以上就是可以得到的奖励机体，假想第二部的第一天就可以生产京碧奇的话，那么通关就太简单了。不过用 34 天打完第一部可是极有挑战性的，尤其是连邦方面是非常困难的。

从来不用金手指的 ZEON ACE 莱因总帅

（WP：身为高达迷的莱茵总帅终于又发言了，他还威胁我说不登就要把我……）

PS 仙界大战 HP＝7

在游戏后期看原创动画：在游戏后期攻打金鳌岛的时，当邓蝉玉在其中一个岛时，输入藤崎龙便可以看到原创动画了！很精彩！

PS 时空之轮 HP＝8

最强的挑战：爆机后，在画面上出现“END”三个字时，同时按住 L1、R1 和选择、开始四个键，就能回到标题画面，这时会多出一个选项。选择它后可以用任意一个记录中的级别和道具等开始游戏。在这种状态下，在 A·C1000 年的祭典大会场最里面的时间机器右面筒里有一个发光物，进入后调查它，可以进入一个绿色的时间隧道，在里面可以直接与拉沃斯战斗！难度相当的大！ **北京“苏安东”**

（WP：这款游戏在超任时代可以说是一个独一无二的超级大作，那时彻夜游戏的场面现在还历历在目，但看看现在史氏的游戏，真不知道什么时候能再带给我那样的感动！另外，你的名字我还是使用了这个，至于你的真实姓名，我就……哈哈！）

GB 牧场物语 3 HP＝6

十颗力量果实的取得方法：1-6 颗这 6 颗力量果实分布在动物的放牧地上，只要以锄头翻泥土时，它们便会出现。

第 7 颗果实是由美人鱼所给的。当玩者得到了自己的船后的一天来到村庄的沙滩，便会找到一个小玻璃瓶，内放着一张纸条，大意是美人鱼因为不能离开住处而很寂莫想通过这个瓶子来送信从而结交些朋友。玩者只要任选信上一项回信给他，便可在一星期后同一地点收到回信。经过三次后，她便告诉你自己所在的位置，希望主角能够去和她见一面，主角听从她的指示乘船出海，并顺序(下、左、左、上、上、上、右)的方向前往，便可和她成为朋友，得到力量果实。

第八颗在本土有一个水族馆，当玩者把游戏中全部十六种鱼交给馆长，便可得到力量果实。而且每个水箱放鱼的数目有限，每种鱼只送一、两条足够。

第九颗冬天，从本土的购物中心买来滑雪道具（**スノーボード**，价格为 30000G），在草原（**もうげん**）使用，便可玩滑雪迷你游戏，只要你在游戏中能够在空中旋转超过二十个圈便可得到力量果实。

第十颗当玩家来到第二年春天的第九天时，一直沉睡的火山便会爆发。稍后，玩者不但可以在山洞内找到万年冰（**まんゐんごずり**），便可在右方的隐藏道路中找到小矮人，他会给你最后一个力量果实。 北京 高 min

（WP：由于使用的文字输入法版本较低，所有你的名字后面的那个字忙了一下午也没能打出，只能用拼音了，还望你能原谅！）

GBC 特瑞的神奇王国 HP＝7

补遗：1．天空之龙得到方法：只要站在牧场里天空之龙必经的路线上靠木柱那里，它自己会跑来下一枚龙蛋给你，只此一枚。

2．爆一次机后再进游戏就如谢虎玩友所说会有新的旅行之门开放，其中一些门里有许多特殊的召唤兽出现（但不珍贵）其中如有史莱姆寺中的金属史莱姆，它的经验值最高，想升级的朋友就去打它吧！

3．爆机后新开放的旅行之门的召唤兽都是按派分的，一派一门，所有门里都有特殊的 BOSS，不过很好打。

4．爆机后格斗场里的老板就是在降星小屋里的降星老人（也就是管孵化的那老人）他的召唤兽是很稀有的，包括黄金史莱姆，青空之龙和一只很奇怪的生物，其中青空之龙的雷属性魔法很厉害，建议级别到 70 级以上而且有对雷属性攻击有抗性的召唤兽时再去，不然……

5．关于游戏里的像手一样的生物它是要和你猜拳（包、剪、锤）你只要先在大树底下的那个“手房间”就是在降星小屋旁的赢了那只怪手后到格斗场又赢了里面那只怪手，它就会让出一条路来，让你去见王妃，然后完成王妃的各种无理要求。（多数是见各种的召唤兽）注意：不过我记得还要去赢那两只怪手的大哥，它就在降星小屋旁，你必需要赢了那两只怪手才会见到它，不然见不到的。

6．关于游戏中的徽章问题，游戏中的徽章问题，就是要满足在王宫旁的那只树干上洞里的徽章叔叔的要求，（其实就是国王本人）它会送你一些召唤兽，在游戏初期还是好用的。至于它身后的那条通道只是通往王宫的，就是在王宫右上角的那条通道。

7．关于徽章的寻找，记住我的话，不要放弃每一个角落、每一个地图、每一个可以装东西的看得见的东东。不管在迷宫中还是在大树王国里。

8．关于旅行之间的问题，除了谢虎玩友的那个介绍外，还有一些，其中包括（王妃的门、徽章叔叔的门、图书馆的门）。

9．关于特殊召唤兽的问题：谢虎玩友的介绍的那个**ゴールラソスライム**其实中文叫黄金史莱姆是史莱姆寺中的真正王者，降星老人也有一只。不过很难养成，我所养成的 180 种怪物中，却从未养成过黄金史莱姆，所以肯请那位高手赐教，我将十分感激，本作共有 240 种召唤兽，另外的 40 种应该是很稀有的，不排除我有的未培养成，但是有的召唤兽却很难通过培养或捕捉来养成。除非你有足够的耐心。 云南 金贝贝

大墙画廊

近来可能是春暖花开？编辑部内总是非常暴躁。随着 DC 停产，PS2 暂时占据主流，GBA 超高价，以及蓄势待发的 NGC 和 XBOX，大家时不时就关于未来趋势问题大吵特吵，而且往往结局就是以总编番长阴沉着脸，一言不发地关掉有点噪音的收音机，大家彼此侧目而告终。随后，残念……

——阴·彩火

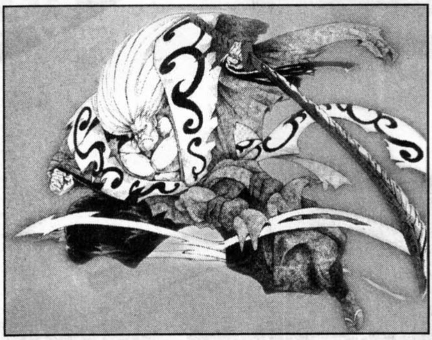
最近实在太倒霉，性情温和的我从来不参与那些无聊的争论，我算是个骑墙派，只要好玩好看，PC 游戏也不放过。故沐浴在彩火、天师、风林他们口水雨的我只能用身边大声的 FM97.4 来躲避，最爱沉醉在梁虹姐姐甜蜜的声音中。

但往往被主编放火的眼睛怒视……

——晴



▲《阿雅》 陕西咸阳 王婧



▲《侍魂 3》 贵州赤水 谢艺

▲阴：这是原本已经被 S·P“糟蹋”了的画稿被我修复一新。
晴：刚从我这学会点 PHOTOSHOP，就想到处显。这个壬无月身体很结实漂亮啦，不过头怎么这么小？
P』：★★★☆）



▲《无题》 重庆江北 红薯

▲阴：哇，这么多我爱的女明星汇聚一堂真棒耶！
晴：少了你最喜欢的玛丽还这么高兴？而且，似乎一联系到女明星，怎么总少不了做饭这些家事料理呢？
（『L·P』：★★☆）



▲《飞燕疾风腿》 广西浦水 米维平

▲阴：沙漠中痛苦的良可能再也不敢随便使腿技了。
晴：沙漠里的比试到精彩，可背景上的二人，怎么看都觉得身体比例有点怪耶……
（『L·P』：★★★）



▲《童年记事》 温碧泉

▲阴：原来二人的宿怨真是从小就逐渐培养起来了？
晴：便便纸的叫法可是遵从了我们莱因统帅的意思哟！
（『L·P』：★★★☆）

大墙画廊·第72期



▲《超时空要塞7》 北京东城 张磊

▲阴：正在上「7」的补习课，画得很好看，但动画感觉比不上一条辉那会儿。
晴：残酷的战争、温馨的感动、永远的MACROSS。
（「L·P」：★★★）



▲《真·侍魂》 四川德阳 包峰铭

▲阴：加尔伏特，好象和服部半藏人气一样高呢！
晴：拿着骨头逗狗，他那张脸好看才画得那么大么。
（「L·P」：★★☆）



▲《植树纪念》 四川简阳 施程普

▲阴：大树底下好乘凉，风光秀美人心遐。
晴：美是美啦，不过怎么能将小树栽到和大树这么近的距离内呢？难道是因为太阳太晒，有树阴干活舒服吗？
（「L·P」：★★★）



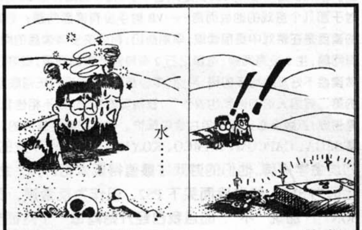
▲《KOF99》 湖南岳阳 胡列（阳光动漫工作室）

▲阴：这是99'的两位，以后他们何去何从呢？
晴：我不感冒啦，因为我的八神总死在你手里。
（「L·P」：★★★）



▲《服部半藏》 安徽安庆 周飞

▲阴：恩，服部半藏永远都是忍者中的NO.1。
晴：真该让S·P好好跟前辈学学忍术真谛，修身养性。
（「L·P」：★★★）



▲《人为机亡》 广西融水 蝈蝈

▲晴：沙漠里的PS还崭新的呢，我也要去找1瓶天水。
（「L·P」：★★★）



龙哥热线

龙哥话●不久前将闲置已久的主机和“漫步者”有源喇叭给“大挪移”至编辑部，“革命”地提升了105G/ C600/ 128M/ 20G排版座机的战力——要知道，彩火在显示器左边也放有一台DC呢！但他却没有准备喇叭，而是以一个类似飞行员用的那种头戴式大耳机来替代(专业？)——该耳机威力惊人，放在桌上音量全开整个编辑部都能跟着一起“欣赏”，不知此君将其置于头上将会是一个什么样的感觉？而莱因总帅则煞有介事地将一台黑土星放在显示器左边，而将一台日版SFC置于显示器的右边，这“一左一右”的壮举经全体表决后，意外地成全了黄金莱因对“总帅”二字的“永久独享”……

●我于正月初七在青岛购入HKT3020美版DC一部，花了1500元，其价合理吗？另，龙哥，有几件事困扰我多时，今诚惶诚恐向您请教。①变压器专为DC配，可直插主机，体积不大，长约10cm，宽5高5。使用后，表面正常，只恐危害看不见呀！(损内部元件)②DC会不会与PS一样出现光头下坠现象？③DC要工作多长时间后才休息一段时间？真非得1时间休息20分钟吗？④以下问题请务必回答——D版SNK对卡普读盘时快时慢，有时音乐响着，却”吱吱“读盘(长时间，达十几秒)；VR射手读盘奇慢；死或生2读盘十几秒甚至二十几秒(由一局转入下一局)；再生侠也须十几秒甚至二十多秒；音速小子在标题画面下按下START，还要二三秒才出现菜单；生3开门竟比PS版慢；能量之石2进入后，进入战场、接关、读盘太慢近二十秒！上述情况哪种正常，哪种不正常？是否机器非原装？因为MADE IN CHINA令我大恐。(青岛经济技术开发区实验中学高二9班 夏颖朋)

稍微有一点贵(我们一年半前买就是这个价格)。①请再花百十元换个300VA铁盒的。②DC光头一样会KO，但比起PS的下坠发生率，它要少得多。应该是其他的毛病。当然产生麻烦的原因都是一个，即猛玩地板造成的。③NO。我常常一开机就是六七个小时。1时间休息20分那是对人。④对于那几个游戏的地板而言——VR射手没有读盘问题；后期的死或生2的读盘是在游戏中提前读取，早期必扔；再生侠没有读盘的问题；音速小子有问题；生3没有问题；能量之石2有特别严重的问题，最好迅速扔之。当然读盘不好都是地板的错，与你“中国造”的机器没有任何联系。夏读者，你的第二封给天语的信我也收到了，看得我好寒心。你不相信我龙哥。我再次警告你，盗版碟必须放进单片盒中保护。你的问题全是盘的。该扔就扔。

●SEGA、CAPCOM、NAMCO、KONAMI：游戏软件业的四位巨人，四块金字招牌，他们的游戏才最值得玩家花时间。龙哥，也许我会因为SEGA的游戏而买下PS2，但作为反索派，我将对全部SONY产品说“不”，而且我已经开始向每一个向征求意见的家电购买者提出“把视野放大些，不要总觉得SONY最好”。(天津外国语学院 宋志军)

又来了。——我说，不要这么过敏好吧？首先您应该明白，对“全部SONY产品说NO”的并非就您一个人。一辈子命中注定就认索尼产品的也不是所有人。崇拜索尼的人和崇拜其他品牌的人一样，本质上没有区别。谁也没有规定必须要买索尼、或其他什么品牌。说到底，索尼是个造电视和随身听的。近年来发展电脑和游戏机以及机器人。我倒想什么都用SONY，“尼了”说那可能嘛！

●生与死2不上榜足见中国玩友拥有DC的并不多。请问龙哥，莎木上榜多少是贵刊宣传的结果，而非玩家亲身体验，对否？(山东平度市一中 李旭锋) 算你说对了。有一部分投票填了莎木，但主人并没有DC，他们是在外边玩的。不玩即填者，极少。

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

●11:20 a.m. 交钱买到DC 12:18 a.m. 在“新闻30分”中看到DC停产的消息 12:19 a.m. 家人拨打120 (广西南宁市计划委员会宿舍 石巍)



●龙哥，我是长春的一位读者，贵刊曾在“科普园地”栏目中应我的请求回复彩监的问题，很感谢！现在我要升级家里的彩电，还有些疑惑请您赐教。①3月号P70龙哥说松下TAU系什么彩电？是否指松下8倍精显逐行扫描的GIGAP500和P200系列？②P25页北京朋友说索尼ES DRC比他家8900元的松下强N倍。不知道这指的是不是松下的GIGA P系列？(长春松下TC-29P200G售价8900元)我在电器行看到，一台索尼贵翔ES，一台松下P200，同时播一张DVD演示碟，当屏幕中出现一幢大厦时，索尼画面有轻微闪烁，大厦的窗框由于过多，有影像拖拽，像马赛克。而松下画质稳定！边缘清晰！！③我曾痴迷索尼品牌，但贵刊介绍彩监时对索尼的描述使我有了新的认识。龙哥认为ES好还是GIGA好？④我在五、六月份配一台电脑，因PS借给朋友了，我想用PC玩游戏和PS。但我不知什么彩显较好。暂定从飞107P、三菱PRO720、索尼G200选一款，请龙哥指示。⑤DC在VGA输出时是多少Hz，是否为逐行呢？用彩电玩好还是彩显好？⑥我六月份蜜月旅行时会去北京看看，想到电软转转，编辑部是我心目中的朝圣圣地！到时可别赶上你们搬家。(长春东风大街 胡光)

①TAU好像应当是16倍。我也忘了。但不管怎么宣传，要看实际效果。松下在灰度上可能也进行了强化，所以翻来翻去，最后翻成了16倍？上期说的就是GIGA系列。②显然不是。GIGA还不至于差N倍吧？而且我觉得原先的P100(不是15)系列很不错，黑色很正。ES和GIGA并非完美无缺，各自存在问题。我个人倾向于加装数字芯片的杭州产西湖数源牌东芝MICRO FILTER管，29寸预算刚好也是8000多元。其性能是800×600的逐行扫，在各个方面都更适合生活娱乐，用起来很方便(不过要配合机顶盒，而且我忘了看它有没有PS2鼠标接口)。③ES颜色更正一点，但它太过尖锐，有时看上去会令人感到不舒服。而GIGA的优点是带15针D-SUB，用途广，可字块边缘颜色补偿有些问题。毕竟不是800电视线以上的专业电视。P500稍好。④一般用途我看飞107P足矣，买107G吧，多花100块钱，就为地球环境做贡献了。你提到的其他品牌的型号，不会比107P强(印象中索尼的G系好像是一般型号，并非像国内胡乱炒作得那样高档与神秘，索尼的专业彩显应是F头的)。⑤单位的DC配105G，感觉闪烁感非常之小，不知是否因为显示器自动扫描的缘故？我在大面积白时通过目测发现，DC的VGA输出是68Hz~72Hz之间的某一个刷新率。！？。忒稳。DC以31KHz来扫描当然是逐行的。编辑风林以前用锐屏33P100G/原装VGA玩过DC的VR3(超震)、18轮、维罗尼卡、死或生，直言碧明磷光体发色好极了。这个问题是这样，空间不足，用彩显；有地有粮，绝对是屏幕越大越好。前一段我还观察到东芝38”晶湛背投，非常夺目，画质、亮度均可。它比2万6的索广38寸ES贵不了个2000块钱。烧无止境。综合来看，还是彩显实惠。⑥给你道喜了！

●龙哥，保镖虽然并不十分好玩，但它让我看到了PS2和DC在机能的真正差异，PS2真不是吹出来的。我觉得，保镖的画面让人感到前所未有的震撼。(来自成都，统一网名“大神一郎”，常驻WWW.EGCHINA.COM(电玩中国)的邊大战迷)

因为听说有人买了保镖之后大呼上当，更有好事者要求BOSS退钱。当然这只是听说。虽然PS2比NAOMI2都强大6倍以上，也做出了让DC“汗颜”的游戏——BOUNCER，但那都是它应该做的。

●2月27日，得到智乐城堡DC卖820元后，2月28日，我们班四个人一起去买了4台DC(其中2人早上才知道，向同学借了1600)。我们是高三学生，因为怕DC停产后，7月份买不着了，所以提前买了。高考后，我一定买莎木正版。(北京朝阳区望京中环南路 张 喆)

●莎木——屹立在游戏伪电影主义潮流中真正的电影艺术。VR4 可以移植 PS2，樱大战也可以移植 PS2，但世嘉迷的心永远不会移植 PS2。（北京建外灵通观中华人民共和国煤炭部宿舍 胡萌）

莎木●杀目。精彩程度令我眼花缭乱。（保定韩庄路 陶超）

北欧●女神啊！！！！！你到底是叫"王尔古雷"还是"巴尔基里"？！（天津大港为莎木买 DC 为 FFX 买 PS2 但决不买 NGC 的汤伟彬）

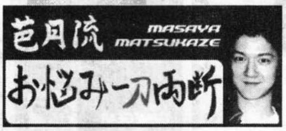
游涯感想●任天堂统一日本之日，我在电软平反之时也！"姆吉拉の假面"绝对是互动电影，不是游戏。（沪闸北长安路 张蔚滨）

山东临沂王慧林读者的最新来信精选(三)

（接上期）……对于"菜鸟通"，感觉还可以，形式有些简陋，不过内容很灵活，希望以后能成长起来。

现今，我跟本没时间去玩 RPG 了，因为 DC 上的 SF Ⅲ－3rd，DOA2、莎木，首都高速 2，法拉力 F355 CAPCOM、VS、SNK 等游戏太好了，我根本玩不过来了。以上每一个游戏都需要花大量时间来练习，但不是 RPG 那种无聊的练法。特别是 SF Ⅲ 3rd，必须下功夫苦练才可，主要是 BLOCKING！否则不如别玩。看着最终 BOSS 被我一 BLOCKING 之后接上一套超酷连技将其半管血打至 KO，那感觉真是——没的说了！玩皇拳时可从没这种感觉！嘉富康果然功力非凡！与此相似的是 DOA2，HOLD 技也是必练的。这是这个 GAME 最大的亮点，个人认为比铁拳好玩。所以我现在对日式 RPG 已经基本毫无兴趣了……不知道为什么。但是我认为，RPG 只能以欣赏的角度去玩，充其量也只能美其名曰：陶冶情操。

而诸如 ACT、STG、FTG 等，则不受文化观念的影响，什么人都玩得来，还能去紧张激烈的战斗中真正煅炼自己（的心理）。不知您有同感否？看到"射雕"被骂得一无是处，我感到既好笑又可悲。而 DQ7 的在中国的遭遇，就简直是让人绝望了。PS 玩家对于 RPG 的理解是什么呢？玩 FF 就是为了大段的 CG 和成群的帅哥美女……只有这些了吧？我的认识是肤浅的，但是如果有人说是纯粹为剧情才玩 FF8，我不信。难道 DQ7 的剧情太好？难道日本人还不如我们心里有数？——归根结底，是中国游戏业严重幼稚的结果。也许我们只有等……



（最新来信）龙哥：

您好！每月给"电软"写上一封信似乎快要成了我的习惯了。

这回，连 CCTV 都说了，世嘉要放弃 DC 转为软件公司。这在一定程度上对世嘉迷是一个打击。但是 DC 的优秀丝毫不能转移我对 SEGA 的热爱。我喜欢世嘉不是盲目崇拜，我确实因 DC 而喜欢世嘉。好在，听说莎木 2 和樱 3 还出，而且世嘉保证 DC 还有 100 款游戏。其实光是一个梦幻之星在线就够了，这款游戏太优秀了！

似乎不随大流就会失败？未必。全世界的大流是资本主义制度，可是我国不是逆流而进，把社会主义坚持下来了吗？这个例子不容许辩驳！所以，我们大可不必因为外国的大势而影响了我们自己的娱乐生活。按照 SCE 的予想，中国人民应该还在期盼着他们早日把 PS 出口到中国来。（印度不是这样吗？）按照他们的想法，中国人哪里又配得上使用"高级"的"影音家庭娱乐终端"PS2！！所以说，我们倒不如别去随这个"大流"的好！

近来受大环境的影响，总是说些似乎与游戏有关但对于游戏毫无帮助的话题。这其实都是毫无必要的。贵刊的那个让玩家自报成绩的"封神榜"怎不见了？是一个很好的栏目啊！

前几天又拿出《维罗妮卡》温习了一下。感觉还是那么好。大概因为是正版的缘故吧？（这个游戏可是我去年 3 月份专程去青岛买的！）我的最快成绩也就是 2 小时十几分，没用火箭筒，虽不如日本的那个 1 小时 58 分的牛，但自我感觉还可以。不过我认为这样一部"剧情至上"的佳作，如果把这场剧情跳过去就太对不起嘉富康了。所以我打这个游戏从不图快，对剧情百看不厌，这也许也是因为正版的缘故吧？





前期"笑话"中的某朋友说"世嘉狂"都不配玩由 SCE 开发的中文游戏"射雕"。我表示十分感谢，这个游戏我下了好几次决心，要爆机，都没有实现，原因是莎木在旁边诱惑我。"估计"那些将该游戏穿版的玩家一定没有 DC 或 PS 上实在找不出什么好游戏了。而真正的问题在于，我们不配玩这个游戏，你们配吗？难道说是这个游戏是 SCE 专门为你们——中国大陆数十万 PS 迷——开发的？说这个笑话的人，你敢不敢把手捂在胸膛上说你配玩这个游戏？！（绝无挑衅之意。）

对杂志有一些建议。一、既然有了《菜鸟通》，建议将攻略彻底在电软上消失。二、加大对游戏（新）的介绍力度，图片要清晰，文字要详细。三、进一步让更多的玩家在杂志上发言，对各派意见兼容并包。（这其实已经是贵刊最大的特色之一）四、彩而尽量具有观赏性（其他没有提到的栏目在原来的基础上争取做得更好）。

●龙哥，你好毒！！！我对你的意见大了，小弟写信多次并内付回邮信封，可每次不但问题得不到解决，而且居然让我等的满身都是蛛蜘（龙哥！？）网也没等到回信。要不是看您给广大玩家做了这么多好事，我非叫你变成木须龙！我想问，日本公司出产的电子狗，在哪里有售？除了"波奇"还有另类否？（吉林炭素厂 洪廉莹）

电子狗一定要买 SEGA 牌。目前该波奇形象在北京电视台的广告已经打出，北京青年报等多家媒体给予报道。各大商场和部分小卖店均有销售，本部黄金买了一只 350 元，"粉"好玩。确实很找乐儿。难怪会卖 1000 多万只？北京某商场的销量是月间 100 只！至于其他地方哪里有售，我认为只有游戏小卖店了。除了波奇，还有售价一、两千美元的 AIBO 狗和 AIBO2 狮。较难承受。

●龙哥，PS 版"牧场物语 3"我已将锤子用蓝色的矿石改造到最高 LV，但仍无法除掉牧场中那种形状不规则的石头？（E－mail：snake.007@163.com）又，我的记忆卡都是蕊（？）片卡，为何有时出现记忆损坏现象？有时也会自动复制记录。更令人不解的是，我在打合金装备完全版第三遍时，储存在 DISC2，再 LOAD 时，竟然从头开始，而且身上带有所有道具及武器、LV7 的开门卡，还有番茄酱、绳子、丝带、隐形迷彩、PAL 卡……？（丹东 SNAKE）

●莎木：第一遍玩时很平静。第二遍玩时有英语翻译，觉得挺有人情味。第三遍用彩显玩后，半晌说出一句话，"此游戏只应天上有，人间哪得几回玩"。世嘉又一次失败了。原因是我又一次没为 DC 买正版。为了给广大 SEGA 铁杆和 SEGA 公司一个交待，我决定出血 580 元人民币买正版莎木，以帮助 SEGA 渡过难关。（湖北襄樊车桥厂 杨琦，SQUALLZXZ@CHINESE.COM）

龙哥：爱一个人，总要付出代价——"世嘉又一次失败了，原因是我又一次没为 DC 买正版"——哪怕看上去很傻。

●近代游戏都是以 3D 立体画面为主要的路线。但在技术、能力方面的不足，所以无法使画面好看一些……在画面不良的情况下，再加上故事、剧情不够用心，只是一味地开发、出品一大堆的不良作品，还不如用心做出一款能感动人心的作品来得好……觉得近代的游戏真是恼人，这也是没办法的事，电玩公司只想赚钱嘛！一堆公司就处于这样一种"恶性"竞争之下，也只能让我们这些玩家成为这股洪流下的牺牲品。以前在任天堂、世嘉时代的旧作品比较好，真的令人怀念。（宏基攻略部 ACER）

龙哥：做为一名职业攻略作者，说出这样的话，难道不值得我们深思吗？



↑任公司铁腕社长"老山内"

●最近迷上了一款游戏，MD 的"大战 2"，难度适中，读取又快，不像 DC 上的"大战 DC"……唉～有点后悔买了 DC 的大战了。（宏基攻略部"还是觉得旧 ROM 最美"的 OOooO）

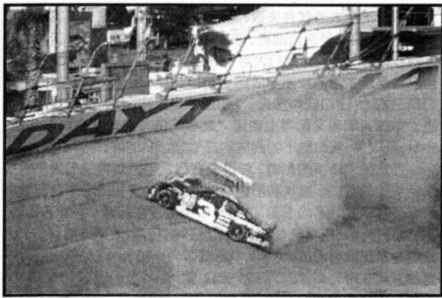
龙哥："觉得旧 ROM 最美"本是个网站的名字，不过竟有人对这句话感同身受。现在的游戏……唉～～

●任天堂令人快乐，世嘉令人感动，索尼令人媚俗。DC 可以倒，但莎木不能倒；入交可以走，但铃木裕不能走。（北京东城交道口 郑应林）/龙哥：不要胡说。

●坐在马桶上填选票真乃人生一大乐事。我也有了早晨起床先看"メモ簿"的良好习惯，不会再忘了今日该玩哪几个游戏（莎木）。（南京白下区 胡冰）

梦美●世嘉用了什么"妖术"，40 辆赛车依然流畅？这，这让人家 R5 的脸往哪放嘛！（天津 王德鹏）/天语 YOUR HIGHNESS DAYTONA！龙哥代答：REPLAY 模式下，所有敌车均"自动驾驶"。世嘉用了不往汽车里放驾驶员的"妖术"，这点天师可没说。请不要从抨击 R5 中来获得虚荣，那是没有意义的！

●唯一的正版,唯一的 200 小时——机战高达基连野望吉翁系谱。("曾经"是一个世嘉迷的 苏州南浩街 沈景)
●每当夜幕降临时,总不禁回忆起 SS 时代。街头涂鸦,跟"骨头先生"一样容易铭刻于心。(无锡西门兴隆桥 凌金福)
●DC 走了,带着无限荣耀走了——从我买 DC 到得知 DC 停产只隔了一天,但我永不后悔。(武汉十二中高二 苗喆)



又一赛车英雄魂断赛场,全美车迷痛不欲生

■为什么他也走了?塞纳在呼唤?(1951~2001)……

2月25日,著名电视节目主持人水均益在东方时空"世界"特别节目中,沉痛地向广大中国观众宣告,深受美国人民喜爱的一代赛车名将——代尔·厄恩·哈特(生前共获得大小冠军 49 次,7 次云丝顿大赛总冠军,98 年 DAYTONA 冠军)——前些时候在本年度"代顿纳(DAYTONA500)"场地赛中,意外身亡。听到这儿,龙哥这一赛车门外汉的心都快被撕裂了……资深赛车游戏制作厂商世嘉(SEGA)指出,代顿纳系列所使用的赛车高达 700 马力,平均时速 300 公里,和时速 400 公里的 INDY500 一样,DAYTONA500 在美国人心目中的地位无可取代(它们比通常的 F1 或 TOURING CAR/GT 赛事不知要劲爆 N 百倍)。就在不久前,原 NAMCO 公司 RIDGE RACER 制作人、现 SEGA ROSSO 公司社长佐佐木健仁还制作了一款 NASCAR 题材赛车,因为这种游戏在美国是"非常受欢迎"的。从电视中我们清楚地看到大量美国车迷极其狂热地观看比赛时的盛况,以及超高速行驶的 3 号赛车和别人撞在一起时的情形(痛)。而撞车时老哈特的儿子——小厄恩哈特,正在前面争第一。事后,获得本站亚军的小厄恩哈特悲痛地表达出对父亲的敬仰。镜头一转,是车迷们(包括小朋友)在英雄的墓前献上鲜花和蜡烛,或独自潸然泪下……

●龙哥,本地最权威的上海电视台晚间新闻天 3 月 1 日大幅报道"日本世嘉公司推出最新高科技机器人"(原标题),介绍了世嘉公司推出最的"普奇"系列猫形机器人和人形机器宠物。之前,本地东方电视台还报道了机器狗在"北京"商场的热卖。这说明 SEGA 的知名度在急上升。请龙哥通报全国的 SEGA FANS!(沪巨鹿路 郑君,15134569)

对于广大世嘉遗老遗少,龙哥遗憾地向大家报告 SGGG 限定版精彩内容。希望有眼光的店家大量入荷,铁杆踊跃抢购。

SGGG 是由 HITMAKER 这家颇具实力的公司制作的,通过游戏玩家可以了解到游戏的制作过程和硬件商的辛酸,因为有看过动画,龙哥今特向铁杆隆重推荐,并将以身作责第一个买(!?)。铁杆玩 SGGG 可能会哭的。情报指明,此游戏经日本各媒体爆炒之后,HITMAKER 早被定完的限定版大幅增加出荷,限定重宝如下。



↑除了笔记本和胸针,限定版送 T 恤!超大"S"LOGO 旁是玩家背负着的过去所买之"报废"硬件手柄。



←世嘉社员必备的笔记本。里面有世嘉从古至今的『名监督』详细资料。



←各『主机铭牌』的胸针。

"我与 DC 的 365 天"——POWERED BY 北京 HYPER·HYPNOS

曾几何时,与君相伴
朝朝暮暮,同甘共患
造化弄人,风云突变
痴情男子,伤心一片。
欲换主机,登天之难
当今市场,混乱不堪:
游戏站 2,一台四千
游戏方块,需等半年
蓦然回首,往事如烟
我与 DC,365 天……
莎木生化,均为正版
务必攻略,S 级通关
闪灵悍将,晴空历险
格兰蒂亚,樱大战三
众多游戏,仍未打穿
放弃 DC,心怎能甘!
重拾信心,按下电源
开场画面,依旧灿烂
游戏快感,并未减半
DC 之恋,一成不变……
"机"海无涯,回头是岸
悟到这点,快乐无边
各类主机,本无贵贱
我与 DC,勇往直前!!



龙哥点评:全诗总计 24 句,句句精彩,字字千斤——以"千字文"形式四言压韵,本非易事,然作者凭借区区百余字抒发如此悲壮情怀,尤见其功力。1.31 事件以来,铁杆纷纷来信,字里行间流露出对游戏的执着。诸位可知,SEGA 宣布转型前的内部高层会议上,当一位结交大川功主席三十余年的 CSK 领导不能自持地哽咽着宣布会长将无偿捐赠 10 亿美元助世嘉渡过难关时,台下各 SEGA 董事成员的眼泪当时就掉下来了……如果玩家对 VF、SAKURA、球会等游戏在他机种出现而感到"残念"的话,SEGA 已尽到最大努力。遗憾的是,这些勇士将永远无法通过 SEGA FAN 用心写就的这一首首小诗来获取精神上的一点安慰。人们注意到,香山"共同最高执行责任官"暗喻,对于铁杆,SEGA 是"大恩不言谢"——无论世人如何截世嘉的脊梁骨,如何地不理解,十八年来世嘉始终没有置自己人于度外——公司但能有一丝力量,就一定会推出硬件,就一定不会放弃铁杆——"与世嘉有关的人从未认为 DC 会成功"、"之所以推出 DC,全因 FANS 支持"、"DC 再晚一年停产,SEGA 品牌将不复存在"……

又,本诗前四句"曾几何时……伤心一片",哀婉已极,文字洗炼。到了后半"重拾信心……一成不变",作者化自我批判为"前进"动力,瞬间将"我与 DC"的关系明确,情感厚积而薄发,落笔有如神助。全诗语不惊人,品味过后竟强烈感受到作者对"君"的情义无价。有鉴于此,今特向 HYPNOS 颁发最高荣誉奖项——"大川"赏!!!(仅就文字功力,并无感情色彩)

游戏生涯感想+对某游戏的评语

维罗尼卡●克蕾儿一枪把史蒂夫身后的僵尸干掉。史蒂夫:姐姐,这就是你的不对了!僵尸他要吃我,只不过是一个构思,还没有成为事实,你又没有证据,他又何罪之有呢?不如等他吃了我之后,你有凭有据,再杀死他也不迟。(克蕾儿菜晕)(山东青州市曹家园街 王强)
巴士案内●这个游戏非常有意思,从中可以体会到公交车司机的辛苦。(广州芳村大道 刘裕)/龙哥:这个游戏,必须炒作。
●SEGA 派+SONY 派=SS(顶级)。SEGA 派-SONY 派=0。(河南潢川县 黄大鑫)
●投莎木一票,是我一生中做得最对的一件事。(武汉 汤书杰)
莎木●世嘉游戏不是假。(哈尔滨第十五职业高中 郑玉珍)
●正版莎木给了我二度震撼——精神上和钱包里。(北京 雷磊)
游涯感想●世嘉迷无奈的选择:MD→SS→DC→?(路在何方?)(杭州 周波)
●维罗尼卡画质较为清晰,故事情节较为不错,但比较脱离实际。(云南保山 朱东旭)
●谁说有情人终成眷属!?——维罗尼卡(山东平度 盛博凯)
游戏生涯感想●当我拥有你,却将失去你。本人新买 DC 一台,即闻世嘉即将软件化。(贵州大学 陈玉海)
世嘉拉力 2●这个游戏我是强项,我要和哈基宁比高低!(辽宁抚顺 高威)/龙哥:哈基宁还是麦克雷?
●对于能作出如此优秀游戏表现的 DC 之陨落,我只能倡导大家为 SEGA DC 默哀三秒广告。(广东佛山 吴俊杰)
死或生 2●这款游戏的艺术价值太高了,和摊头上卖的《人体艺术》一样。(沪普陀宜川五村 赵旭)
莎木●试问除世嘉外还有谁能做出?(云南昭通地委 程跃斌)
●天师说话太过激,我看 DC 挺好的。(天津双水道 孙金称)
感想●世嘉给任天堂作游戏?真是"不是我不明白,这世嘉变化快"。(北京理工大学电子工程系 沈益宇)

游戏生涯感想(一句话)●愿岁并谢,与长友兮。 对某游戏评语(梦美 2001)●至真至诚,如泣如诉,沧海一粟,何须再论。(以上二条,无锡教育学院 周辰)
游戏生涯感想●三台主机(PS2、DC、PS)+五张正版光盘(DC×3+PS2×1+PS 机战限定×1)+177 地板=我的游戏生命。(辽宁省鞍山市鞍钢高中 刘林)

闯关族的家

玩游戏是快乐的一件事！
闯关族是快乐的一群人！

广告部声明

一段时间以来，消费者对北京市宣武区白纸坊冠杰礼品店投诉信增多，我部虽多次代表消费者催促该店尽快解决问题。但该店没有实质性的行动，故我部于2000年11期起已停发该店广告。故在此声明，凡2000年11月1日起，涉及北京市宣武区冠杰礼品店的广告与本部无关。

经我部与北京市宣武区工商分局白纸坊工商所协商，将协同合作寻找并敦促冠杰店尽快给消费者发货或退款。消费者也可以直接向北京市宣武区白纸坊工商所投诉。

电话：010－63545413

地址：北京市宣武区里仁街乙8号

邮编：100054

窗外春光明媚 小编精神充沛

开春儿了，天气暖和了。每天早起来，尽管自认为是起的很早了，但是一出家门，才发现大街上早已是车水马龙。

来到编辑部，与对面的同事寒暄一阵，打开电脑，熟悉的画面立显眼前。我知道，新一天开始了……

不一会儿，耳边便传来"噼里啪啦"的键盘声，回头看看——比我来得还早的天师哼着"莎木"中的小曲欣赏着"VF4"的演示片段；号称主宰宇宙的莱因总帅呆呆的看着自己"专用座机"（就是他的电脑）上摆放着的新买的百式模型，看样子是又在幻想些什么了；而那彩火此时托了托架在自己鼻梁上的大眼镜，深呼一口气，又投身到新一期《批评》中去了；每天都十分有活力的WP在拼命的制作"秘技天地"，看样子他正在对秘技的真假进行验证；S·P不知什么时候出现在了众人的面前，行踪一向难以琢磨的他今天终于显身了；而坐在我身后的P君以非常迷离的眼神盯着屏幕，并时常发出"必——母"的可怕声音……我迷茫了……



回过头，发现满桌的"家书"，我觉得——真幸福！

你亏我也亏，赤字一大堆

游戏业真是一片"混乱"呀！

世嘉企业大改革也就够震撼了，没想到史克威尔出现了自股票上市以来的第一次财务赤字，与此同时一直运转非常良好的NAMCO也大副裁员250人并赤字一片。这些一直推动游戏业发展的先锋厂商如今身处窘境，真是令人感叹业界的瞬息万变。相反，世嘉在改革后倒是比较逍遥自在，各个硬件厂商争着与世嘉合作，世嘉的股票也翻着往上涨。此时，世嘉成了香饽饽，尤其是盖茨更是充满了激情的演讲——世嘉是我的！不知道，如今的大川心里是怎么个滋味呢……

"因为你快乐，所以我恼火"

GBA你买了吗？

你能买到吗？

此时的日本一定是非常的热闹。随着GBA的强势发售，任天堂又当了一回"暴发户"，首发140万台，而预定量却已经达到了近三百万，若任天堂可以提供更多的GBA的话，想来预定量达到500万甚至更多都会易如反掌。没办法，主机就这么多，第一天发卖除了幸运儿外，别人就根本别想拿到。而那些买到的玩家还是小心翼翼不要声张的好，不然，身旁出现一群大红眼可就倒霉了（笑）。



此时山内大爷应该可以宣布："目标——两亿台！"

此时穷鬼风林也偷偷的宣布："目标——买一台！"

最近"闯关族的家"的来信量大增，令风林目不暇接。非常感谢大家对风林工作的支持，风林一定会将最好的内容奉献给大家的。

由于版面有限，在此不能一一刊登，风林会在信件中进行回复的。也希望大家能对"家"提出更好的点子使内容更为丰富。

另，由于版面有限，本期只能让特稿转移一下阵地了。本期特稿是"GAMEBAR"中的《家用机动物园》一文，作者的想法真是充满了创意，大家一定要看一下。

本期内容应该说是很有意思的，希望大家能看得愉快！"闯关族的家"是否令读者满意，请来信赐教。



最强流道場

《狂热节拍 GB2ガッチヤミックス》

这款《BM GB2》收录了日本流行乐、组合歌曲、游戏歌曲等等，并有五首隐藏曲目(密码见 2000 年第 9 期)，相信大家都能找到熟悉的歌曲。

虽然没有专用控制器，但玩起来仍然很有手感，不像一代那样没什么命中感。其实 KONAMI 的音乐游戏(包括《DDR》)都有两种玩法：一是靠即时反应；二是靠死记，或者说熟能生巧。我觉得前者是高手(脚)必要的素质。大家在时会见到一些高手(脚)的得分似乎不可思议，但若能从第一步开始踏踏实实地练，有朝一日达到他们的水平也不是没有可能(乐感奇差者除外)。有一点很关键：一定要做到即时反应达到较高水准时再去记谱(不过我玩《BM GB2》时从不记谱，只靠即时反应，这样才能充分地享受游戏的乐趣嘛)。很多玩家开始玩时就记谱，如此一来虽苦练之后确实能得较高的分数，不过与真正的高手之间还是有差距(玩花样如只听音乐弹者除外)。

似乎说了些"废话"，但这是我玩 KONAMI 音乐游戏的一点心得，还是值得大家一看的。好了。不多说了，成绩如下：

Easy 时全曲(包括隐藏)9 万分以上，全曲可用"hidden"演奏(7 万分以上)；Narmal 时全曲(包括隐藏)8 万分以上，全曲可用"hidden"演奏。

满分曲目：《AUTOMATIC》、《梦みる少女じヤいられない》、《Time goes by》、《フレンズ》、《ロビンリン》、《さすらい》、《Over Drive》、《RVTK－1》、《ウリトラマンの歌》、《素敌な君》、《私ガオバさんになつても》、《天使の休息》。另外推荐大家用 hidden 玩《负けないで》，感觉非常好。如有同道之高手，请至 beareve@163.net

湖北 熊和

闯关族的话：人生哲理篇

1、进了游戏的门，就是游戏的人(湖南 胡力)
2、没有游戏的一生是不成功的一生(辽宁 黄义升)
3、无论如何不能缺铁(浙江 朱灵辉)
4、没铁的日子很难过(四川 熊炜)
5、人生苦短，相逢恨晚(四川 卫肖怡)

神秘的宇宙人——莱因解剖



图解说：风林

电软编辑部十大悬念揭秘

1、莱因到底是如何来到地球的？

A、乘坐 UFO　B、与流星一同坠落　C、蹬三轮车

2、风林睡着后说梦话时有什么其他特征？

A、流口水　B、打滚　C、一脸甜蜜的笑容

3、彩火打游戏时最喜欢什么姿势？

A、仰卧　B、蹲着　C、倒立

4、风林与莱因因为什么经常发生激烈战斗？

A、风林毁坏了莱因的高达座机　B、莱因总想将风林封为其舰队的卫生管理员　C、没事干

5、WP 是莱因假想舰队中的什么职位？

A、秘书　B、总参谋长　C、总书记

6、天师对什么游戏较不感兴趣？

A、最终幻想 10　B、街霸 3　C、格兰蒂亚 2

7、彩火与 WP 讨论率最高的话题是什么？

A、PS2　B、篮球　C、音乐

8、小编们吃饭时最爱点的一道菜是？

A、糖醋里脊　B、木须肉　C、鱼香肉丝

9、编辑部谁个头最高？

A、天师　B、莱因　C、PERFECT

10、天师与风林在对战"VF3tb"最喜欢选择的角色是：

A、鹰岚、莎拉　B、陈洛、利昂　C、梅小路、舜帝

以上内容，就是悬念的第一回，当然有一小部分是虚构的，只要您看完后觉得有趣，我们的目的就算达到了。迷题答案请在本期杂志内找。

漫话风林 VS. 刘明

电玩骑士团团长兼生化狂热者——刘明(以下简称"明")：风林 You 好！

风林(以下简称"林")：团长，你也好！

明：我对游戏快参有些建议，此栏目似乎与游戏周边有关，不如改名成"游戏试练场"，对新上市或其他游戏周边的使用效果、真伪识别、精确价格进行说明。

林：想法很好嘛。不过，风林还想把"快参"的面再拓展一点，这个栏目不仅对新上市的游戏、周边产品等进行介绍分析，而且，对于全国甚至是日本的最新游戏产品价格上都会有所涉及。另外，由于各地的原版游戏产品价格差距非常悬殊，所以也希望读者能留意这方面的情报，提供出来造福闯关族！

明：以下我对各位小编还进行了猜测。

对七支剑的身高分析：七支剑是南梦宫著名游戏"魂之利刃"中西格弗瑞德的一把剑，其特点为能量槽不减，可滥用必杀技，攻击力巨弱。剑长约 1.4m，七支剑就这么高。而 WP 比七支剑高半头(半剑)，应有 2.1m(这么悬殊！)。而莱因它是最神秘的了，据我推测，它是外星人，而且是化成人类模样的间谍，天天晚上它在夜深人静的时候并非是在练级，而是用 PS 状通信机与母舰联络，报告地球情况，你们一定要小心某一天它招来外星人侵略地球，保卫地球靠你们了！

林：七支剑……WP 要这么高的话可就太可怕了，因为他已经非常高了。而莱因他到底是什么东东，看左边的图片分解就会了解。放心吧，地球我们会一直守护着，风林旗下的莱因舰队会一直飞行在闯关族的身边。

明：对了！风林君，听说你有"电脑恐惧综合症"，连关电脑都会"紧张发拦磕牙"。不过我相信你能在 365 的帮助下和党的关怀下战胜恐惧，茁壮成长，为了中国电玩的伟大复兴做贡献。

林：放心吧，风林的实力已经被世界公认为……最弱(笑)，编辑部内与风林长得非常相象的家伙——麒麟 SPIKE，常在我的耳边催促我努力奋斗并借钱给他买 N64 卡带，有这么个家伙天天吵闹，我只能用工作来麻醉自己了……

★热烈祝贺："傻子日记"成为固定栏目。欢迎大家踊跃投稿，由北京王泽华与张颉撰写的"傻子日记 2nd Mix"已经整理完毕，蓄势待发！并致所有向《电软》投来文章的读者，你们的稿件并没有石沉大海(北京没有海)，大家的来信都会交到栏目责编的手里，我们心中有数。

闯关族的家

小编快报(记者:风林)

上一期的成绩大家看到了吧,可是真的哟。本期再公布两个游戏的众编成绩,真实度 100%!!

《VF3tb》 参赛选手:天师、彩火、风林、WP、莱因

战况:天师胜率 60%、彩火胜率 15%、风林胜率 45%、莱因胜率 30%、WP 胜率 0%(原因只有一个……)

总结:几乎形成天师一边倒的局势。

《街霸 2》(不,你没看错)参赛选手:风林、莱因、PERFECT 君、彩火、WP

战况:风林胜率 50%、莱因胜率 40%、PERFECT 君胜 26%、彩火胜率 5%、WP 胜率 5%

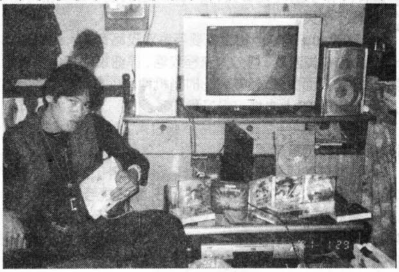
总结:手生矣……

游戏快参(掌柜:风林)

大概,目前最热的就是 GBA 了。由于产量远远满足不了市场,所以更是奇货可居,如果玩家可以以相对合理的价格买到的话那真是太幸运了。编辑部多位小编都对 GBA 跃跃欲试,但是炒卖价始终令人难以掏腰包,只有等一等了。

DC 在经过一轮降价风波后价格有所反弹,如今已经恢复到 800 以上,不过听闻仍有地方卖 750 元左右,这是比较合理的。

最后是关于 PS2 的消息,曾有一段传闻 18000 型 PS2 出了完美直读芯片,但是从目前看来还是没有任何推出的迹象。不过,许多玩友仍旧执着的购买了 PS2,可见如今决定玩家买什么主机的因素已经不再是地板了……



闯关族的家～李国洪的宿屋

有 PS、DC 还有 PS2!你可真是有嘛……呀。还有原版碟,仔细看看,有“莎木”、“限定生化”、“美版死或生”、“灵魂能力”,而下面还有“斗魂列传 4”(这你也买了?摔角迷?)、“拉力 2”、“NBA2K”、“蓝刺”、后边的看不见了……而你的 PS2 旁赫然摆放着“保镖”,21 寸 SONY 纯平中还播放着“莎木”中的莎花,看来你也是非常迷喽?而且,此“莎木”场景还是特意抓拍的,够硬派!姿势也够硬派的(笑)!!

《我与 DC 的 365 天》

文:JACKY HYPNOS

曾几何时,与君相伴。
朝朝暮暮,同甘共患。
造化弄人,风云突变。
疾情男子,伤心一片。
欲换主机,登天之难。
当今市场,混乱不堪。
游戏站 2,一台四千。
游戏方块,需等半年。
蓦然回首,往事如烟。
我与 DC,365 天。
莎木生化,均为正版。
不必攻略,S 级通关。
闪灵悍将,晴空历险,
格兰蒂亚,樱大战三。
众多游戏,仍未打穿。
放弃 DC,心怎能甘?
重拾信心,按下电源。
开场画面,依旧灿烂。
游戏快感,并未减半。
DC 之恋,一成不变。
“机”海无涯,回头是岸。
悟到这点,快乐无边。
各类主机,本无贵溅。
我与 DC,勇往直前!

JACKY 君:此诗甚好,
风林祈祷,
莱因苦笑,
天师喊妙!

松风雅也提字
中文书法厉害!



关于“莎木”的隐藏 70 人模式

对于“莎木”,有不少的隐藏要素,相信玩家也都了解的差不多了。不过,其实本游戏还有一个隐藏的模式,就是——“70 人战”。这个模式的出现方法:打穿游戏后,放入第三张碟,就会在菜单中找到这个隐藏的模式了。

这个模式的玩法与游戏中的 70 人战没有什么区别,但是多了计时与排行。每当打穿一遍后,就会出现时间的排行,这就是这个模式的妙处所在了。见右图,游戏中的 BOSS 一出现,手拿棍棒,你要在本模式中尽快的完成,争取时间。是呀,与“生化”中的那些变态模式有点相似,当然在“70 人战”中的难度也要比原游戏中的高,这样才有挑战性嘛!

想进入排行获得名次,就要将打穿的时间压到 10 分钟以下。对于时间方面是极具挑战性的,可以说,想在数分钟内打穿也不是不可能的。这就看你的实力了,风林费尽九牛二虎之力才达到 5 分 16 秒。想来对于高手,破此成绩轻而易举。有 DC 的朋友不妨试一试。只有充分利用各种招数才能创造令人瞠目的成绩,希望大家能投来自己的心得至“最强流道场”。



←此人超弱!



→围攻要小心!



←玩家不惧!

BOSS 越往后越牛!





炼铁成钢——杂志社收了那么多铁终于炼出钢来了,于是有了《游戏批评》。

点石成金——期望《菜鸟通》能点菜鸟成达人,同志们的努力再努力。

作者/江苏 潘哲明

(风林鸣谢潘读者精湛的篆刻技艺,看来你的游戏技术,尤其是动作游戏的技术必定极高,希望你能多向闯关族展示你的“手艺”)

老顽童!?



对于游戏中的搞笑镜头,读者一定见过不少,尤其是“VF”系列的,更是在《96 格斗天书》及《97 增刊》都有刊登过,这些忍俊不禁的图片都可说是弥足珍贵,今后风林会每期为大家刊登一张搞笑镜头照片,欣赏价值满点!!

★“世嘉情缘”讨论准备就绪,请来信的读者关注下期栏目,信件整理好调进行中!另致上海的张宗清读者,你的游戏名称大串烧十分的妙!

★刘赢征老弟,你的攻略已经决定刊登在最新一期《菜鸟通》中,你偷着乐去吧!哈哈!(麒麟:叫他请客!)

闯关族的家

1、《菜鸟通》不用彩页，我120%支持，加了彩页就得加价，得不偿失。

2、杂志80%的栏目和文章要与游戏攻略有关。攻略形式要分类，像RPG类游戏，可分为流程攻略、详细攻略和小说攻略三类。机种普及面要全，但要突出时尚机种，FC、MD上的好多游戏比现在正火的PS上大堆垃圾好玩多了。

3、介绍游戏要附照片，照片不必过大，3～4张为益，能让读者领略到其中的意景即可。

4、科普园地还得设，给那些菜鸟们补一补，当然文章的内容水平要比电软的低，省得让人家看天书，最好是与攻略有关。

5、新刊初出"读者意见调查表"是千千千万不能少的，不同书刊，读者群不同，《电软》的Fans不一定买"阿通"(可以这样叫吗？)的帐，所以千万不可自大，一定要认真对待。

6、任何一个成功的刊物，都会有自己的读者说话诉苦的地方，所以欲言堂性质的栏目能少，而且要办得有声有色。

山东　袁伟

（感谢袁读者的建议，在此掌柜风林代表《菜鸟通》全体编辑对所有支持本刊的读者鞠躬。你把其称为"阿通"很妙，也很亲切，而你提出的建议我们也会适当采纳的。色、香、味俱全也是我们的目标。）

我认为贵刊的"秘技天地"栏目，需要精致一下。所谓秘技我理解为鲜有人知或大部分人不知的秘术、技巧、密码等，我发现贵刊登有部分不能算秘技。就拿2000年12月份的那个"太8"来说，不遇敌和BAD END能算是秘技吗？再有2001年1月份的"大航海时代4"新人物加入法第2条根本是误导，不必把京城变成契约港，不必抛售流行品，也不必得到推荐书，此韩国小女孩也会成为伙伴。我想应该还有，在此不一一列举。只要是认真玩游戏的朋友，都能发现这些所谓的秘技，所以，应当细细"过滤"一遍，把最好的《电子游戏软件》献给广大游戏爱好者。

江苏　周育金

（关于秘技的问题，由于有相当一部分是由读者提供的，所以对于可靠性方面就相对会下降。毕竟WP不是哪吒，没有三头六臂，若要对堆积如山的稿件一一校对难免会力不从心，大家还应体量，也希望投稿的玩家一定要对自己投出的秘技进行核实，不然WP一定会挑灯夜战而导致白天睡眠不足的。）

我和大多数读者的观点是不同的，广告也是我每期必看的栏目，而且也是认真的去看！这样能使我每月都对各机种的价格，以及周边产品都能有一个详细的了解，这样对我的帮助还是很大的！因为我也是一名玩家，我不会总看《电软》解渴啊。我攒够钱时也会去专卖店把自己心爱的主机抱回家，如果对市场的行情不了解的话，花冤枉钱不说，还会被人当成"大头"耻笑一番。但如果看过广告再去买主机或"周边"时就不同于前啦！当BOSS向我索要高价时，我会说：××地才？？元，你这要价不太老实吧？如BOSS不服可当场拿出《电软》指给其看。在"铁证"面前其还敢抵赖么？自然不敢！我想运气好的话省下的"银子"足够买全年《电软》了吧？还有如果以后再有人问"龙哥"我们这里主机？？元合不合理时，让他自己去看广告不就得了，免得还要占用"龙哥热线"的宝贵版面！

沈阳　包嵩海

（你的想法很有参考价值哟！笑……）

吾今作此篇文章，以慰自己受伤的心

——别了，DC

文/クロス

想当初，DC刚推出时，便吸引了众人目光，虽然在日本销量惨不忍睹，可在北美等地，就能挤掉N64的份额，成为销量第二。世嘉为自己主机生产的游戏，我较为喜欢的就有"樱大战"和其有里程碑意义的"梦幻之星网络版"，更别提其它公司在DC上推出的游戏了。我虽然亦喜"DQ"和"FF"系列，但是，难道"莎木"会比它们差吗，还有如童话世界的"格兰蒂亚2"……

土星当初失败了，世嘉随即推出DC。如今DC还未失败（我认为），为何就停止生产了呢，而且也停止开发该机的换代机型，转为致力开发软件的厂商(股价竟狂涨60%，达到1650元)?呜呼！无法可想！想都不敢想！唉，发泄完自己一通情绪后，才发觉已是深夜，不然，我会跑到楼上狂喊一通也说不定！别了，DC……

（我们至少还"拥有"世嘉街机，硬派依旧！）



游戏依旧，硬派依旧！拥有电软，别无所求！

至难考验，挑战极限！

来看看日本玩家的热门游戏记录！

以下是目前日本玩家创下的惊人记录。一是PS游戏"恐龙危机2"的最快穿版，时间是惊人的1小时4分46秒，S级评价！第二个是DC的"生化代号"，以前的记录已经被人刷新，提前了6分钟多一点，为1小时52分4秒并得S级评价。令人吃惊是后者，竟然有如此大副的提升，可见其对该游戏已经研究的极度透彻了。有条件的玩家不妨试试。





闯关族的话：稀奇古怪篇

1、对"FF8"莉诺雅：为什么你背着我爱别人？（安徽　张磊）

2、可恶的丧尸和老师们，放马过来吧！哈！哈！（山西　张月）

3、这几年一直打丧尸，也该换换口味了。（河南　崔丽辉）

4、为了在《电软》上留名，我也买了两本杂志。（广东　黄健昌）

5、我玩了"生3"，腿不疼了，腰不酸了，走路也有劲了(哈尔滨　赵涵)

6、本期"游戏新闻眼"得到了风林、天师及彩火的大力支持，特此致谢！（兰州　梁悦）

7、"FF8"老当益壮，"莎木"终于显身于排行榜！（风林：？？？）（同上）

8、彩火·阳，"洋火柴"否？（安徽　张磊）

9、半夜"机"叫，被老妈知道！（广东　张郁文）

10、为什么有"世嘉嘉嘉"而没有"索尼尼尼"呢？（广东　黄凯）

致歉声明

由于工作疏忽，本刊在2001年2月号"电子游戏软件"的封面上，误将由记者王骏生撰写的新闻分析"新世纪的索尼请走好"一文的作者刊为叶伟。这不仅给原文作者王骏生造成了名誉上的损失，也给叶伟先生带来了不必要的麻烦。为此，本刊向王骏生先生和叶伟先生以及广大读者致深深的歉意。

★哈尔滨PS2君，至结稿时我已收到了第二份、第三份点评，但是没有收到第一份，乖乖，难道中途迷失了方向？咱俩抱头痛哭吧(笑)……

★熊和啊熊和，你真是太"任天堂"了，我很佩服。新的稿件我已收到！

人生是美好的，游戏也是美好的！

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

兰古瑞萨千禧版(LANGRISSER MILLENNIUM)

机种 DC 厂商 NCS 类型 SLG 媒体 GD－ROM



如果我说这是款好游戏的话，信的人绝不会比不看标题就知道这是“兰古瑞萨”的人多。但要说它是垃圾的话，认认真真玩过的人也绝不会认同。

说实话，这款游戏哪儿都让人觉得不好——片头动画十分糟糕，无论是技术、美感还是内涵都一无是处；游戏中读盘时间之长可以和 PS 相媲美；人设赶不上漆原智志；全 3D 的画面明显令人感到制作组 3D 技术的不精湛；人物动作也不大对劲，战斗时角色们与其说是在陆地上跑不如说是在水里飘……

缺点巨大，但奇怪的是游戏依然可以让人平静的玩下去，没有一丝厌烦的感觉。片头动画可以不看。整个游戏拥有着十分动听的 BGM，Loading 时也不会让耳朵吃亏；游戏中的人设也并不让人反感；而且人物表情的描绘也算丰富；游戏画面纵然不够“凄美”，但也简洁、干净，不会让眼睛受到某些“摧残”；作战时人物固然是在缓缓的“飘”，但并没有影响游戏的流畅度，有时甚至让人觉得很舒服。

另外，本作的配音十分的出色，平衡性也做的很好，而且从许多细节上可以确实让人感到开发者的用心制作。

这款游戏玩起来很轻松，没什么太难的地方，由于具有“龙之力量”风格的幻想式系统设定，即便是不懂日文也不会带来什么语言障碍，更难能可贵的是其战略式 SLG 的系统竟一点儿也不让人觉得烦，绝不会在城池管理上有力不从心的感觉（因为它根本就没有内政的设定）。

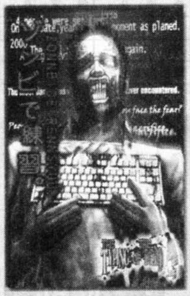
总之，“兰古瑞萨千禧版”不是什么优秀作品，但也应算是好玩的游戏。有空的话应当尝试一下这与以往完全不同的“兰古瑞萨”。

——山东　血狼

角　色：8.5	操作性：8
画　面：8	创　意：8
音　乐：9	移植度：——
情　节：7	总评价：8.1
玩此游戏时间：7 小时左右	

死亡打字机(THE TYPING OF THE DEAD)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 ETC 媒体 GD－ROM



大概除了世嘉外，不会有厂商会把一部出色的射击改成这样，也更不会有别的厂商能有如此的创意，这根本是令人难以想象的游戏。你没有玩到绝不会想到，这部游戏竟是如此的出色，世嘉仅仅是把玩法一改，就令原本同样的游戏产生了翻天覆地的变化。

本作是利用键盘来进行游戏的。每个丧尸出现后，身体上会出现一排字，玩家需要用键盘照着出现在丧尸身上的英文字符敲击，与原来的版本相比游戏在爽快感方面真是一点也没有损失。而且，比较于用枪来玩，用键盘的乐趣更多。游戏本身非常紧张刺激，加上利用键盘后的难度大增（具天师说简单了），尤其到了 BOSS 战，眼看着其一步步的逼近，还要将英文看清（而且当中还会加入各种标点符号，甚至要求你回答各种问题），手若稍微一抖就容易出错，真是会急出一身冷汗。

由于游戏是以“死亡之屋 2”为蓝本，所以基本上没有什么差别。可是，你一旦用键盘后就感觉是另外的游戏了，绝对不会有恶意翻炒冷饭的那种莫名的厌恶感。而且，在原作的基础上，游戏加入了搞笑风格，不仅是敌人的一些变化，那些出现的英文语句就已经足够风趣了，许多的话都会让人在紧张的游戏流程中露出难得的笑容。仅这一点来说，就应该给这部游戏打足满分！

音乐、画面上，由于是 NAOMI 与 DC 的关系，移植度都是可想而知的了。你只需利用 VGA 再加上一个敲击感上好的键盘就可以尽情领略游戏的无穷乐趣了！

最后，想再表扬一下世嘉的创意。由于本作若想玩好必须对键盘的各个键位非常的了解，所以，即使对键盘较不熟悉的玩家相信也会很快的将键位熟悉的。边学边玩，真是一举两得。

——天资第一打字员 SPIKE

角　色：8	操作性：10
画　面：8.5	创　意：10
音　乐：8	移植度：10
情　节：7	总评价：8.8
游戏短评：全家一起打！	

鬼武者

机种 PS2 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 DVD－ROM



作为 PS2 今年的重头戏之一，这款号称“鬼武者”可谓是倍受期待，这恐怕是由于“恐龙危机 2”的流产吧，不管怎样，CAPCOM 凭借“生化”的余温和金城武的名头来演绎这部作品，相信还是错不了的。

不过，可惜笔者并不是追星族，除了游戏制作人，对于在里面有哪些明星之类的一概不感兴趣，笔者所看到的，是一个没有其他创新要素的“鬼武者”。

那么除了以上噱头外，“鬼武者”还有什么呢？

当然还有，至少在 PS2 上表现出来的高超画质令人赞叹。首先 CG 动画值得一看，笔者一直觉得 CAPCOM 在 CG 方面的造诣是越来越高，几乎可以与电影相媲美，不但如此，在 3D 即时处理方面也做得干净利落，不过令人不解的是背景仍采用的是 2DCG，是为了更接近“生化”吗？还是……

在游戏方面倒是秉承了“系列”一贯的流畅与火爆，而那种古日本的风格也留给笔者极深的印象，这种很民族的东西相信也是吸引人的原因之一吧。

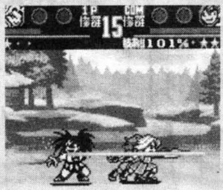
如果说玩“生化”或“恐危”感到的是枪林弹雨的话，那么“鬼武者”就是刀光剑影之间的一种斩杀的快感，不过对于这些，说真的，笔者已经有些累了。

——鞍山 姚舜禹

角　色：7	操作性：8
画　面：9	创　意：6
音　乐：9	移植度：——
情　节：——	总评价：8.5
玩此游戏时间：2 小时以上	

侍魂 2～Q 版格斗系列(サムライスピリッツ！2)

机种 NGP 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 卡带



Q 版的娜可露露真是可爱！这绝对是“另类”侍魂系列中的“另类”。没有了以前游戏中的血腥场面，取而代之的是我们早已熟悉的角色们的 Q 版形象和他们可爱的招式。

与可爱的角色们相对应的，就是精致的背景。特别是第 5 个场地的那尊佛像，简直就是照片嘛！而且，每个角色的超杀都十分华丽，令人仿佛回到了“天草降临”的时代……

但最令人感兴趣的，还是该游戏的原创要素——卡片收集。只要你用超杀将对手置于死地或破关后，都能得到 1－3 张卡。每名角色都有 8 张卡(修罗、罗刹各 4 张)，14 名角色，就有 112 张卡。当然，这些卡片也不是只好看，而是在战斗中装配了相应的卡，就会得到相应的能力，如增强防御，提高攻击力，甚至学到新招式。

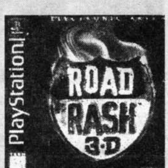
看似已经没有新意和创新的“侍魂”，却新增了这么一个要素。真可谓“山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村”！

——四川 DUKE XIE

角　色：9	操作性：8.5
画　面：9	创　意：9.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：8.8
玩此游戏时间：20 小时以上	

飚车王 3D(ROAD RASH 3D)

机种 PS 厂商 EA 类型 RAC 媒体 CD－ROM



很有特色的一款摩托车游戏。在玩之前本以为只是一般而已，结果一玩后就一发不可收拾，成为我较喜爱的几款赛车游戏之一。

游戏的操作感有些太过灵敏，刚开始会有些不太适应，但上手后会感觉还算不错。由于是扮演飞车党，所以在游戏中你可以用拳或脚甚至木棍去打别的对手，当然别人也不会让你好过，往往几辆摩托车在一起一边开一边打，让你觉得非常过瘾。并且在游戏中还会有行人和汽车出现，如果你撞上行人的话，行人会被撞飞，而如果你撞上汽车的话飞的就是你了！而且会摔得很惨，更气人的是后面的摩托车会在你未起来之前一辆接一辆的从你身上轧过去，让你欲哭无泪，所以一定要小心(我在刚开始玩的时候就经常被撞得头昏脑涨)。

游戏的画面还算可以，街道和周围的房屋很有立体感，充分利用了 PS 的机能。而且游戏中的摇滚音乐也很符合游戏的气氛，在游戏时给人一种很刺激的感觉。在游戏中还可以设定背景音乐与效果音的音效大小，是一项很体贴的设定。另外在游戏中还有奖金模式，可以通过比赛夺得名次获得奖金，积累到一定数目后可以到摩托车店去买一些性能很高的超级摩托车，不过这些车的价格可谓不菲，而且第一名也不是很容易拿的，努力吧！

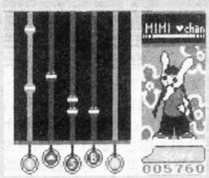
总得来说，这是一款很有特色的摩托车游戏，虽然发售的已经有一段时间，但仍强力推荐未玩过的玩家买来一款试试！

——安徽 叶枫

角　色：8	操作性：8
画　面：8	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：8
玩此游戏时间：——	

动画音乐(POP'N MUSIC ANIMATION)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SLG 媒体 CD－ROM



真的是太棒了——那种和音乐融为一体的感觉。虽然这种感觉曾经在“疯狂吉它”中让我体会到一些，但这次的感觉则完全不同，因为这次 KMNAMI 带给我们的是经典的不可取代的著名动画主题歌，而且具有更高的参与性。

和其它的音乐游戏差不多，屏幕上的各种颜色的椭圆块徐徐落下，当椭圆块与最下面的淡紫色模弦重合的时候按下(拍下)相应的键位。游戏的专用设备就是“拍拍板”，但即使是手柄仍可体会本作的乐趣，尤其是五键的简单设计下，相信经过一段时间的熟悉之后，你很快就会尽享其中乐趣，不像跳舞游戏离开了跳舞毯就兴味大减。

游戏的最大卖点莫过于那些选自各年代卡通的主题歌了，其中还有如雷贯耳的动画，对年龄稍大一点的玩友来说真是太亲切了，如“龙球”、“圣斗士星矢”两部 10 年前在中国大陆疯狂流行的漫画巨作。这次 KONAMI 带给大家总计 20 首的卡通歌曲中，有五首来自 60 年代，九首来自 70 年代，五首来自 80 年代，最新的一首是 90 年代的“美少女战士”。

另外，“POP'N MUSIC”不像其它的音乐游戏失败了就会立即被踢出去，而是在乐曲终了时看你的成绩是否达到 GOOD 的成绩，只有达到 GOOD 以上，才能算是胜利。也只有胜利了，你才能看到相应动画的精彩插图。“POP'N MUSIC”算是 KONAMI 音乐游戏的一个分支吧。总之“POP'N MUSIC”值得一玩！

——上海 程锡麟

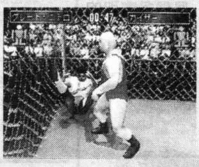
角　色：——	操作性：——
画　面：9	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：8.33
玩此游戏时间：∞	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

人生是美好的，游戏也是美好的！

暴力摔交 2(WWF Smash Down 2)

机种 PS 厂商 THQ 类型 SPG 媒体 CD－ROM



我是一个 WWF 节目的狂热观众，所以这款游戏我是毫无犹豫买下的。事实证明，本作的确是我梦寐以求的作品。

大家一提到美版游戏，脑中首先闪过的便是超美的画面了，至少我是这样认为。本作则令吾大大加深了这一印像，其震憾不亚于当年“铁拳 3”，这款“WWF Smack down2”，画面竟那样干净而 亮丽。以人物脸部表情刻画来说，不但能让玩家一眼认出人物，竟连每个人的表情也有非常细致的变化，遭扁时的痛苦、胜利时的嚣张表情乃至人物的服饰特征等全都不在话下。而使用摔技时的大魄力视角，以及战斗中不时闪动的光源变化，很好的渲染了比赛气氛。比赛结束时获胜角色的主题曲响起，同时人物开始作秀，非常真实。可惜选手入场式只是在大背景放各自宣传片而已，但也只好感叹于机能的有限。

作为一款不像体育游戏的体育游戏，上手很容易。通过键位组合，现实大多数技巧均可再现。选手各自大招的使用非常的简单，同时人物动作毫不拖泥带水。唯一不满的是，使用打击技时的力度不够，最起码也应让拳脚所到之处有“啪啪”的拟音，并伴随受打者的反复呻吟才可满足我虐敌之快感。

总之，这张“WWF Samck dawn2”我仅向大家强力推荐〔无论你是否热爱 WWF，当然，最好是忠实观众。〕，如果有分插的话，更不能错过此作！〔四人游戏其乐无穷〕

——北京 王岩

角　色：9	操作性：7
画　面：9	创　意：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：8	总评价：8
玩此游戏时间：20 小时以上	

编辑部近期热门游戏推荐

风言风语：读者一定发现了，在我们的推荐中，并不都是新游戏。许多老游戏在编辑部内也非常的盛行，比如“VF3tb”或“钻地小子”等相当有乐趣的游戏，都是小编们的不二之选。而且，近期的游戏实在没有什么大作，所以本期则推荐了一些老游戏。推荐分数总分为 60，大家可以作为参考有选择的买来玩。祝大家在游戏中得到快乐。

推荐人 / 推荐度 / 游戏名	彩火	风林	天师	WP	莱因	S.P	总分
钢铁前线(PS、DC)	8	8	8	10	8	7	49
三国志 7(PS)	7	6	5	9	5	7	39
司机 2(PS)	7	7	5	7	6	7	39
VF3tb(DC、AC)	9	9	10	8	9	8	53
VR 射手 2000.1(DC、AC)	6	8	7	8	9	7	45
百剑(DC)	9	8	7	7	6	8	45
灵魂能力(DC)	9	6	5	9	9	8	46
天诛 2(PS)	5	7	6	9	6	7	40
铁拳 TT(PS2)	6	6	6	10	6	7	41
世嘉 GT(DC)	7	7	7	7	7	6	41
钻地小子(PS、DC)	8	10	9	9	8	9	53
机器人大战 α 外传(PS)	7	8	7	6	10	9	47

东京巴士指南(东京 BUS 案内)

机种 DC 厂商 FORTY FIVE 类型 SLG 媒体 GD－ROM



这是一款好玩而感人的“硬派”游戏。

先说说好玩吧。好玩吗？不知道。但现实中恐怕很少有玩家开过公共汽车。与此相反，几乎人人都坐过公共汽车，因为这实在是一件很普通的事。然而是否有人想过，驾驶公共汽车也是一件很光荣的事呢？

作为一名司机尤其是 BUS 的司机是很辛苦的——即便是在游戏中，这一点同样表现得淋漓尽致。本作的一切操作均源于真实，因此在操作上颇有些难度。玩家必须时刻警惕“安全第一”，眼观六路耳听八方，对诸多操作务求耐心细致，以确保乘客、行人和车辆毫发无损。而游戏中的许多地方是需要玩家左脑右脑全开的，只有提早考虑到各种问题才有可能避免事故（当你发现“即将”违规时，结果肯定是违规）。

不过“交通法规”和“为人民服务”的精神可不管那么多，它们严格限制着玩家（司机）。

接下来要解释一下“感人”。首先，显然，制作者的态度是非常严谨的。不然不会有这样的画面。无论是不带重样儿的背景建筑物或其他物体的造型、还是在高架桥上面走行的汽车或火车的动作，以及对路面、山、林、树、渠、灯光的刻划，当然也少不了马路上主力汽车的造型及动作，甚至那大量的以 2D 建模的行人的动作，凡此种种，皆达到专业水准。我们一眼就能看出来制作者在上面花费的心血，如此复杂的画面架构和绝妙女色，以及对“道路交通”的细节把握，可谓做到了极致（利用有限的硬件，最大限度地实现创作理想），对此我们除了向制作者致敬，还能再做些什么呢？但是，就算如此，上面说的这些也只是问题的一个很小的方面，是面子问题——而真正震撼吾心的，是在这款游戏中的三条路线里，每一条竟都有给我心灵留下“烙印”的东西。这个层面的内涵使我感到非常震惊——夕阳西下的青梅线上，小镇那清新纯朴的风光，映衬在绮丽的斜阳下，我开着巴士目之所及，完全是都市里面所找不到的景色；而由“东京国际展馆”始发的那趟线儿，我喜欢开夜班车（出发时看到一排 TAXI 泊在展馆前，与昼间不同。的哥们收工了，而 BUS DRIVER 却还在出车……），在月光、路灯光和霓虹灯光交织的道路上，伴随着 BGM 那由 GUITAR、KEYBOARD、BASS、DRUM 演绎出的优美旋律（本关夜行时的音乐简约而动听），我感受到的是一种沉醉的静谧；以“新宿驿西口”为终点的线路，则真正使我体验到 BUS DRIVER 的辛苦，当我拐过最后一个右转弯看到并进入 BUS 总站时，心情激动到了极点……

本作在气氛的营造上，是完全可以打满分的。从登车乘客的过场 CG 中我们可以看出 FORTY FIVE 公司的创意工夫，乘客们的每一句话，都是精心构思的（皆为烘托 BUS 而存在）。此外，还有一点我想提醒大家，游戏中有个 ALBUM，记得吗？里面有乘客们尤其是小乘客对 BUS DRIVER 的问候信件，其中无不闪烁着对那些为城镇居民的出行带来极大方便的绿色巴士的由衷喜爱之情……当我看到其中那幅 BUS SHOT 和一位小朋友画笔下的笨拙不堪却又稚气十足的“大汽车”时，不禁联想到自己小的时候对“公共汽车”的向往，不知不觉，眼角已经湿润。此时的我，完全被感动了，内心一种久违了的情感藉由“东京巴士”这款游戏得到升华。

最后才是硬派。游戏的制作者名单很长，看得出里面不乏专业人士，而世嘉自己也提供了技术支持，并将游戏移植到街机上去——能够在街机上出现的游戏，其难度可想而知。本作在日本获得了极大的好评，进入 FAMITSU 金殿堂，并且 FAMITSU 给予其长达三期的充满感情的研究。我想，这个结果同 FORTY FIVE 公司的努力是分不开的。

角　色：9	操作性：10
画　面：9	创　意：10
音　乐：10	移植度：10
情　节：9	总评价：9.5
玩此游戏时间：约 12 小时通关	

——北京 LPG 清洁燃料车试车手 小天天

你的游戏感想，大家一起分享！



家用机动物园

作者：屈超

入园须知

您好，欢迎您来到“家用机动物园”，我是园长屈超。为了庆祝新千年的到来，本园引进了家用游戏机史上一些著名机种，由本园长重新冠名，虽然名字取的不怎么样，但请您耐心地听我给您细细分解……

FC(Family Computer)——Foremost Cow

最初的奶牛：



这样说一点也不过分，虽然它并不是真正意义上的“最初”，但它带给人们的快乐是前所未有的，包括我在内的许多人都是通过它成为了游戏机的忠实朋友。这头默默无闻的好牛孕育出了电子游戏业的蓬勃。让我们衷心地向已经 18 岁的它道一声：“You are always in my heart!”

N·G(NEO·GEO)——Noble Gipsy

高贵的长颈鹿：



说它高贵真不为过，这长颈鹿不仅脖子长，而且价格也高贵的很，很多冲着其“街机移植”这一强大吸引力而来的街机迷都被其“高贵”的身价吓跑，软件的价格也是高不可攀，但它的铁杆们当然不会在乎这一切，实属不易。

SS(Sega Saturn)——Sad Salmon

悲伤的大马哈鱼：



其实这条大马哈鱼真的挺棒，个头比一般“鱼”(游戏机)大了一点也并不是其缺点，问题就在于它不小心游进了“PS 大鲨鱼时代”(姑且这么叫吧)，说句老实话，我挺喜欢它的！只是“既生 PS，何生 SS”，悲伤的大马哈鱼……

MD(Mega Driver)——Mighty Dragon

强大的龙：

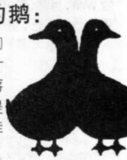


以街机游戏移植见长的 MD 一出世就用它龙的霸气钩住了街机迷的心，它的外型在当时可谓是“酷毙了”，整条龙黑色，前卫，甚至包括那个突破 8 位机时代的手柄，这恐怕也是许多“世嘉派”们钟情于它的一个小小的方面吧！



GG(Game Gear)——Gentle Goose

温柔的鹅：



GG 的整个儿设计都显得极温柔。它温柔地游进游戏机市场，又温柔地游去，外观也不向 GB 那样棱角分明，给人的感觉的确是只温柔娴淑游在水里的鹅。只是出生在 GB 时代不太幸运罢了……

GB(Game Boy)——General Bird

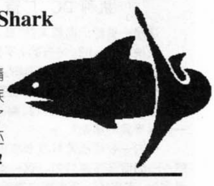
平凡的小鸟：



GB 的确朴实无华，娇小的屏幕却能拥有卡通化的游戏画面，按键不多但马利奥一样会跑会跳，甚至可以调节明暗度和音量，真是“麻雀虽小，五脏俱全”啊！这 12 年来，小鸟一举变成金凤凰，缔造了全球超过一亿台的骄人战绩，佩服啊！它的兄弟 GBC 和 GBA 出生虽晚，但前途光明，与它一齐翱翔于游戏业广阔的天空，延续家族的不朽神话……

PS(Play Station)——Perpetual Shark

永恒的大鲨鱼：



为什么说是“永恒”呢?聪明的你或许已经猜到了，PS 虽然是游不动了，可是 PS 大鲨鱼家族的后起之秀——PSOne 和 PS2 却一咕噜全游了出来，照这样下去，不知是其它鱼儿都得绝种还是每家每户“养”上一条呢?答案，时间会告诉您！

SFC(Super Family Computer)——Star Feverish Crab

发着烧的明星蟹：



不知大家吃过螃蟹没有，螃蟹得煮熟了才能吃(废话)。然而，煮熟的螃蟹会变得红通通的，就好像当年的 SFC 一样。那时的 SFC 红极一时，一出世就以它明星般的气质把 MD 甩在脑后。小小的螃蟹打败了 MD 这条巨龙，不仅仅是因为 SFC 各种炫目机能(回旋缩放)，也由于它的游戏载体(普通 3.5 寸磁盘)而风行中国！

DC(Dreamcast)——Dear Chimpanzee

亲爱的黑猩猩：



世嘉派们犯不着因为我把你们心中的梦幻主机称为黑猩猩而生气，因为动物园里确实是有黑猩猩的，何况我是能够自圆其说的(笑)：看过卡通片《泰山》的人都能看出——黑猩猩是群居动物，人也一样(好像扯远了)。然而现在人们居然可以用游戏机自由地上网游戏了，那是因为 DC 的出现。“亲爱的”三个字足以说明我对它的喜爱之情。只是这只黑猩猩在同“PS 大鲨鱼家族”中的 PS2 的战争中不近如人意，相信它强大的机能和“网络服务”的特点能博得更多玩家的青睐，Oh～我亲爱的大猩猩！

WS(Wonder Swan)——神奇的天鹅：

很巧，它自个儿就是动物的一员，本动物园当然得收下它啦！由于 WS Color 已经出世，不知这两只姐妹天鹅是否能从 GB 这只小小小鸟中分得一瓢羹，咱们拭目以待！

责编/风林

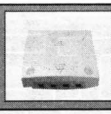
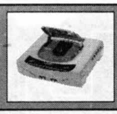
本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

人生是美好的，游戏也是美好的！

沙漠中的寂寞旅人

——写于SEGA官方宣布DC停产之后

文/刘杨
责编/风林


骄阳似火的烈日下，一个旅人，背负着沉重的行囊，艰难的在沙漠上跋涉着。他已经不堪重负。口渴、饥饿、体力透支，一切的一切都已经明显的表明：他已经不能将这沉重的包袱拖的更远。如果，他能卸下它，他就会有更大的生存希望。尽管，这包袱里有他割舍不下的情结。最终，他还是被迫作出了决定——扔下他，为了生存！正如当初，他为了坚持信仰不愿昧俗的去迎合奉承更多的人，而被迫走上这条荆棘之路一样。

SEGA最终还是放弃了**DC**。尽管这是人们预料之中的事情。而就在在做出这个决定的同时，还有**SEGA**的跨平台发展计划。

SEGA是平静的，几百万的**SEGA FANS**也表现的异常冷静。因为他们明白，**SEGA**努力了！长久以来他一直在孤军奋战且拼死挣扎着。**DC**失败的原因？显然，这已经变得不重要了。

他已经在为昔日的对手开发游戏了。虽然听起来有点苦涩，不过这也确是迫于无奈之下的万全之策。因为，他能在昔日对手的身上获得更大的利益以弥补其近三百亿日元的亏损。虽然一提到钱总给人一种很俗的感觉，但是不可否认，只有这些资金才能保证一个跨国企业的最基本状态——生存！“太空频道**5**”就要在**PS2**上出现了，而将来可能还有“**SONIC**”、“**SEGA RALLY**”甚至我们挚爱的“莎木”。

其实，游戏在更多的平台上出现应该说是一件好事。起码能让更多的人享受到**SEGA**给大家带来的乐趣。只是，习惯了以业务级专业游戏示人的**SEGA**在这个硬派游戏逐渐没落的年代里会以怎样的游戏献给那些用**PS2**看**DVD**的人们呢？

其实我并不是担心**SEGA**会做不来这样的游戏，我只是担心得到了丰厚回报的**SEGA**会因为贪图安逸而改变初衷。变成墙头草“科**X**美”又或者更糟的量产型**RPG**公司“史**X**威尔”。

可仔细想来，我的担心实在是多余且无聊至极的。**SEGA**从来不是这样的公司。在我的眼中，**SEGA**是最具有进取心的业界公司。他硬朗的风格及屡败屡战的精神更是让无数的**SEGA FANS**为之感动。(从而出现**SEGA**死忠)然而遗憾的是，市场是不容许厂商有个性的，企业更是一样！要想得到市场，就不得不放弃某些东西。这个，**SEGA**已经在做了。

还记得，第一次在**SATURN**上见到“**SEGA RALLY**”时自己兴奋的模样。一切，就仿若昨天。不过，我还是相信，他是不回善罢甘休的！只要**SEGA**有翻身的一天，他就一定会在业界搅起更大的波澜！！

一切就象一场梦一样。昔日的竞争对手如今一下子变成了合作伙伴。**SONY**和微软也都在为抢夺**SEGA**这个热馒头狂抛媚眼……命，还是先留给他们去拼吧！**SEGA**的前途虽然还是未知，但可以肯定，决不会是黑暗的！

旅人卸下了包袱前行，终于在几天后见到了绿洲。他很庆幸，自己还活着。于是他经过了几日的休整又带上了水和食物踏上了回去的路，为的是——找回那曾经因为无奈而抛弃的包袱……

(请作者速速寄来详细地址)

GAMEBAR十大评论家(不权威版)

大家看到了，榜上的作者都是大家非常熟悉的(啥，不晓得？)，可以说，“点评”能有今天是和大家的努力分不开的，当然，还有那些给栏目投稿但是没能刊登的热情读者们的支持，掌柜风林在此对大家表示深深的感谢。同时希望今后大家继续为“点评”多多的投稿，风林感激不尽。

名次	分类 / 评论家	刊登数量	代表作品
1	KEN	60篇	《樱大战2》、《死或生》
2	SONIC	50篇	《VF3tb》、《X对街》
3	真宫寺	44篇	《武装鹫狮2》、《樱大战》
4	北京 六面兽	38篇	《莎木》、《恐龙危机》
5	哈尔滨 李万鑫	14篇	《穿越时空》
6	江苏 王伊浩	9篇	《98格斗之王》
7	YAKUMO	6篇	《超级机器人大战α》
8	鞍山 姚舜禹	6篇	《我的暑假》
9	海南 刘赢征	5篇	《D之食卓2》
10	北京 BAHN	4篇	《侍魂～苏醒的苍红之刃》

风言风语 ～梦开始的地方～

言风语 ～展开你的梦想～

大家好，又见面了。不知道大家是不是最后才翻到这页的……(5555)，也罢，风林一如既往的努力为读者奉献最新的游戏评论。下面切入正题吧！

北京王岩，风林的笔名跟你说的有点关系哟。不过，实际上我个人倒是没有什么特别的想法，顺口就可以了。对于长篇的投稿当然欢迎，而且是热烈欢迎。大家拿起自己的笔杆子，加油吧！

内蒙古的王冠玉朋友，回答你的两个问题：1、只有风林，没有火山；2、选票装信封可以！另外，你若真要立志制作游戏，放心，风林一定第一个买原版(笑)！



非常厉害的李万鑫同志，你对风林实在是太过夸奖了(汗颜)，你的名气很响哟，我以前就了解了(笑)。你是“BAR”常客了，希望你能够多出些好的建议，来丰富内容。好了，不多说了，回信中再详聊吧……

大家看到左边的榜了吧，以后会经常统计的，以上是截止到2001年3月的投稿，下会统计将从最新一期开始。评论家们，寄来你的游戏感想，大家一起分享。努力！奋斗！

——风林

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

电玩八卦

85 可信度

CAPCOM 力推强作续集《鬼武者 2》游戏画面公布



尽管 Capcom 官方并没有透露有关开发《鬼武者》2 代的消息，但是我们已经从"Game Informer"得到消息，《鬼武者 2》的确正在秘密制作之中。

同时，我们还得到了部分关于《鬼武者 2》的最新游戏图片，让大家先先看看它到底和一代有什么不同。

《鬼武者 2》以一代故事的十年之后为背景，游戏中的主角是一个独眼的浪人。另外游戏还加入了 3 到 4 个新的角色，但是目前还不知道是否能够控制多个角色进行游戏。新的主角在游戏中也会使用双手臂铠，和敌人作战时可以选择不同的强力武器。

编辑部预测

由于《鬼武者》的销售现在已经获得了空前的成功，所以想必 Capcom 也不愿意放弃打造另一个"《生化危机》系列"的机会，所以，大家不用担心，《鬼武者》的续集一定会再次登场！

从 SONY 方面考虑，为了改善 PS2 面世以来软件推出滞后的不利局面，也迫切需要得到系列大作的支持，所以它当然会鼓励实力雄厚的 CAPCOM 公司推出《鬼武者 2》这样的力作啦。

50 可信度

电玩进军电影世界成风《死或生》也改编电影版?!

随着《最终幻想》电影版即将于今年夏天上映，DC 上的大作《莎木》亦剪辑成长达 90 分钟的特别电影。近来游戏业界似乎又开始卷起了一片电影旋风，传闻美国 Mindfire Entertainment 公司已向 TECMO 公司取得该公司的格斗游戏《死或生》的版权，并且将分别依其主题进行电影改编及电视剧的拍摄等等。其中电影版《Dead or Alive: Hardcore－The Movie》，似乎已经定于今年年底前上映。



编辑部预测

这条消息的可信程度可说是一半对一半。现在的当红游戏软件，跳出原来的电玩领域改编成电影的情况层出不穷。像 PC 以及各平台都给玩家深刻印象的《盗墓者》主角劳拉小姐，曾经请到真人拍摄广告并在美国播放，《盗墓者》电影版也预定在今年上映。其它像前不久的《生化危机》电影版，还有《最终幻想》电影版都是很好的例子（如果玩家还记得的话，《真人快打》系列也是一例）。

如果《死或生》的电影版将预计年底上映，那么拍摄行动肯定已经在进行当中，要不然就会让期待的人们空欢喜一场了。

90 可信度

『JOJO 的奇妙冒险』最新作将在 PS2 上推出?!

日本媒体日前报道，CAPCOM 公司在集英社所举办的动漫画展览会『JUMP FESTA』上发表了该公司所着手开发的《JOJO 的奇妙冒险》最新作品，而且故事似乎是采用第 5 部为主要架构。不过，CAPCOM 公司一直没有对这款谜样的新作发表什么消息，所以有关游戏型态、主机、发售日等一切情况眼下尚不十分清楚。

不过目前传出了这款《JOJO 的奇妙冒险》最新作似乎不再是前作那样的格斗游戏，而是一款 3D 动作游戏，并且将是 PS2 版本。



编辑部预测

《JOJO 的奇妙冒险》要出新作，其可能性要比以前所提到的《龙珠》还要高出许多，毕竟于前不久，这套软件才刚在其它平台有所表现。因此，要做这款游戏的 PS2 版本最新力作，应该是不成问题的。